TITANFALL 2 DEVASA İNCELEMESİ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2016/12 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 110 • ISSN: 1307-8933



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Seri ile gelecekte hesaplaştık!

Hediye!
50TL DEĞERİNDE **LORDS MOBILE** OYUN KODU

YILIN İNCELEMELERİ BİR ARADA

- **FOOTBALL MANAGER 2017**
- HITMAN THE COMPLETE 1ST SEASON
- **WORLD OF FINAL FANTASY**
- TYRANNY
- **KILLING FLOOR 2**

2016'NIN EN GÜZEL OLAYLARINDAN BİRİ

DISHONORED 2

WATCH DOGS 2

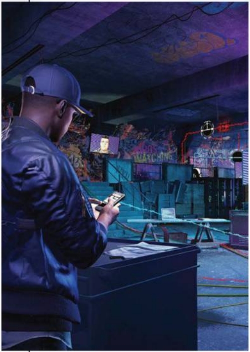
Oyungezer Hackerz takımı iftiharla sunar




SYF
52

İÇİNDEKİLER





60 Watch_Dogs 2

Somurtkan açık dünya aksiyonumuz sprey boya yutmuş!



52 Call of Duty Infinite Warfare

Şu serinin ne zamandır aklı havadaydı zaten.

SELAM OGZ!

PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



Titanfall 2 38

Ayağımızı yerden kesse yeter ama bu makine bir de üstüne fireball atıyor!













C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YENİ GERÇEKLİK

Bu ay kim bilir kaç derginin Editör sayfasında bahsi geçeceği merakını kafamın arkalarına doğru iteleyerek "yılın kelimesi" hakkında bir şeyler yazacağım.

Yıl sonlarıyla ilgili en sevdiğim şeylerden biri büyük sözlüklerin, en çok da Oxford'un açıkladığı ve o yılın dünya gündemini bir şekilde özetleyen sözcükler oluyor. Bundan birkaç yıl önce "selfie"nin seçilmesiyle başlayan bir internete, yeni iletişim gündemine eğilim vardı ve bu durum beni çok cezbetmediği için ilgimi yitirmeye başlamıştım ama 2016'nın sözcüğüyle beni geri kazandılar.

Duymuşsunuzdur belki, bu yılın sözcüğü "post-truth"; "gerçeklik sonrası". Bire bir çeviriyi bir kenara koyarsak aslında gerçeğin yeni tanımına, gerçekliğin aldığı yeni şekle vurgu yapan ve özellikle de politikada, politikacılarda karşılığını tam olarak bulan bir sözcük bu. Seçilme sebebi özellikle İngiltere'nin Avrupa Birliği'nden çıkış referandumu ve Amerikan başkanlık seçimlerinde gördüklerimiz. Her iki seçimde de oy kullananların ikna olduğu fikirler, "post-truth" kavramıyla örtüşüyor. Tam olarak neyi desteklediklerini umursamadan, istatistiklere ve akademik, tarihsel birikimlere dayalı, entelektüel değeri yüksek bilgiler yerine "inanıyorum ki" diye başlayan cümlelere yatırım yapıyor insanlar. Post-truth'un anlamı da burada: Bilginin, fanteziler karşısında değer kaybettiği yeni bir çağdayız.

Biz Türkiye'de bu k avramı Avrupa ve Amerika'ya kıyasla çok daha uzun zamandır içselleştirmiş şekilde yaşıyoruz ama insan kendi yaşadığı bir sıkıntıyı, bir ruh halini, bir garipliği adı koyulmuş halde bir yerlerde bulunca rahatlar ya hani, o yüzden Oxford'a bu kavramın varlığını fark etmemi sağladığı için bir teşekkür edeyim istedim. Siz de eksik bir sözcüğünüz tamamlanmış gibi hissedersiniz belki.

Oyungezer gündeminden kopuk bir giriş yazısı oldu. Hele de bu sayıdaki yoğunluğu, çıldırmış inceleme notlarını düşündükçe içimdeki "olmadı bu ya, sileyim" diyen ses daha da güçleniyor ama… Birazdan dergi kendini anlatmaya başlayacak zaten, umarım siz de 2016'ya veda sayımızın coşkusunu paylaşırsınız! Seneye g- (ah!)

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

İYİ Kİ İSYAN ETMİŞİM GEÇEN AY, POSTA KUTUMUZU AĞZINA KADAR DOLU GÖRMEK PAHA BİÇİLEMEZ, BÜYÜK TEŞEKKÜRLER ^_^



Gün geldi "rüyalarda buluşuruz" diye şarkılar söyledim, gün geldi "öf artık nağlet gelsin, çıkmayacaksa da çıkmasın" diye kendi kendime atar gider yaptım ama nihayet FF XV'e kavuşuyoruz ya, ölsem de gam yemem (daha ölmeyeyim ama ya, Nisan'da bir de P5 var şimdi...)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: HAZAL ÇAMUR



NABER OYUNGEZER?

Derginin azılı bir takipçisi olamadım, düzensiz aralıklarla edindim hep Oyungezer'i. Askerdeyken sayıları kaçırmamaya gayret göstermişimdir. Zalim koğuş nöbetçisi "Yassak kardeşim! Yassak!" işgüzarlığıyla dolabımda sakladığım sayıyı çöpe atmıştı. Neyse ki çay ocağındaki arkadaş da takipçisiydi, sonraki sayıları dönüşümlü olarak okuduk, saklamasını da o yaptı. O zamandan beri düzenli olarak dergiyi takip ediyorum.

Sorularıma geçeyim:

1. Oyungezer'in oyun dergisinin yanında bir kültür dergisi de olduğunu düşünüyorum. Sizlerin bu konudaki fikriniz nedir?

2. Yeni bir XCOM oyunu geldi diyelim. Eski XCOM kumandanlarından Sinan abimizin de, konuk olarak o olası XCOM oyununun incelemesinde yer alması mümkün olur muydu?

3. M. İhsan Tatari beyin geçen ayki Divinity: Original Sin 2 incelemesi, dikkatimi Divinity: Original Sin 1'e çekti. 2 resmen çıkana kadar 1'e mi sarmalı? Yoksa 2'yi mi beklemeli acaba?

4. Titanfall 2 - İlk Bakış videosundayken Ömer Bey laf arasında Gundam ve Macross serilerini beğendiğinden bahsetmişti. Bu iki seri dışında beğendiği mecha serileri var mı ki?

5. Ömer Akdağ'ın resmine baksam, aklıma Özgür Çevik geliyor. Bu konuda fikri nedir acaba? *-Cemalettin Sipahioğlu*

Hmm o zaman senin birliğe hemen bir telefon ediyor ve kontrolleri sıklaştırmalarını tavsiye ediyorum. Askerlik sırasında Oyungezer okumak gibi azılı bir suça müsaade edilmemeli ^_^



YILIN BAŞINDA ÇIKTI DİYE UNUTTUK SANMAYINIZ. XCOM 2 YILIN OYUNLARI TARTIŞMALARININ AĞIR TOPLARINDAN OLACAK.

1. "Yerinde duramayan oyun dergisi" olmaktan vazgeçme niyetimiz yok tabii ama sadece oyunlara değil, oyuncu kitlenin ilgisini çekebilecek her türlü şeye dair bir dergi olmaya çalışıyoruz. Başardığımızı düşünmen mutlu etti.

2. Öyle bir şey olsa en kalın sesimizle "Hello Commander" diye karşılarız kendisini ama kendisi "Oyungezer'i tamamen bırakmazsam istediğim

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



şeylere tam odaklanamayacağımı biliyorum" demişti. Biraz zor göründü ama yeni XCOM gele hayrola.

3. İlk oyunu yarım bırakmak durumunda kalmıştım ama İhsan'ın yazısı beni de gaza getirdi, tekrar başlayacağım sanırım. İkinci oyundan başlamak pek doğru olmaz bence. Hem ilki de efsaneydi zaten, oynadığına pişman olacağını sanmam.

4. Var tabii, olmaz mı? "Fantezi mecha" türünü de işin içine katarsak, Gurren Lagann, Evangelion ve Code Geass da ayrı ayrı mükemmel seriler.

5. Anneannemden sonra beni Özgür Çevik'e benzeten ikinci kişisin, Jurgen Klopp'a daha çok benzetiyorlar :)

BİR SELAM NİTELİĞİNDE

Selamlar Oyungezer ahalisi ve selamlar Ömer abi. Bu ay yanında derginin sayılı bayan üyelerinden (bayan diyorum ama inşallah kadın-bayan tartışmasına sebep olmam) Hazal abla varmış. Ona da buradan selam olsun. Ayrıca Shu incelemesindeki kelime oyunu ile de bizleri şok ettiği için kendisine teşekkür ederim :)) Kasım sayısında sitemde bulunduğunu görüp hemen klavyeye koştum. O güzide Selam OGZ köşesinin boş kalmasını hiç istemediğimden sizlere bari sohbet niteliğinde bir mektup yazayım dedim.

Öncelikle dergide iki aydır gözüme çarpan bir hatayı belirtmek istiyorum. Kasım sayısında Mafia III ve önceki aylardan birinde (tam hatırlayamadım şimdi ama ya Eylül ya Ekim ayı olması lazım) bulunan yazıların sonları eksik çıkmış. Belki 1-2 cümle kesilmiş, çok bir şey fark etmez ama yine de göze batıyor. Onun dışında Serpil ablayı yine bir Civ oyunu yazısının başında görmek beni çok mutlu etti.

Bir de GIST'e geçen seneki gibi katılmayı düşünüyor musunuz? Sizleri orada tekrar görecek miyiz? Bu sefer bütün ekip ile toplu bir şekilde fotoğraf çektirme gibi bir amacımız var da :) *-Eray Utku*

Biraz sızlanmak işe yaradı desene :) Cidden mektup doldu bu ay gelen kutumuz, birkaç mektubu kesmek veya atmak zorunda kalacağız kesin. Bakalım, belki de o mektuplardan biri seninki olacak :)

Evet, dediğin yazıların yarım kalması olayı benim de canımı çok sıktı. Kastettiğin diğer oyun da muhtemelen bir önceki ayki For Honor, onun da kutuları yarım kalmıştı. Ben, Serpil ve Tarık tekrar tekrar kontrol ediyoruz sayfaları ama iki ay üst üste öyle bir durum oldu. Kusura bakmayınız, gözlerimizi bileyip daha da keskinleştirmeye çalışacağızdır. Serpil'in yazısı için söylediklerini de kendisine ileteceğimdir, mutlu olacağına şüphe yok :)

GIST'te yine standlı mıtandlı bir şekilde bulunacağız, bekleriz :)



BANA DÜŞEN VAZİFE

Merhaba Ömer bey ve Hazal hanım, Selam'a az mektup gelmesi konusuna çok şaşırdım ve üzerime düşen vazifeyi yerine getirme adına hemen klavyeme sarıldım. Sizi sevmiyor değiliz, sadece kıyamıyoruz. Bir annenin yavrusuna bakmaya kıyamaması kabilinden size yazmaya kıyamıyoruz diye güzel bir sebebe bağlayayım artık...

Klasik olarak numaralandırma yapayım ben de,

1. 3 hafta önce sho-ryu-ken (doğru yazdım umarım) hareketini yapmaya çalışırken yere düşüp ön çapraz bağlarımı kopardım. Ken gibi yapamıyorum ama Ryu gibi yapabiliyordum, nasıl düştüm anlamadım. Babam ve eşim bu hareketlere "deli hareketi" diyor. Şimdi ameliyat gündemim var. Capcom tazminat öder mi bana diye düşünüyorum :)

2. Hazal hanım mektup bölümünde yer alan misafir kutucuğundaki fotoğrafınızı çok beğendim. Hafiften bir Japon esintisi aldım gibi, fotoğraftaki bakışınızla alakalı sanırım. Kitap tavsiyelerinize zevkle uyuyorum. Stephen King'in Diriliş romanının okudum geçenlerde, sonu kartonetinde yazdığı gibi şok edici değildi ama kitap iyiydi bence.

3. Bana güleceksiniz ama canımız Oyungezer dergimizin ön ve arka kapağı arasındaki siyah şeritte yazılanları yeni fark ettim. Bir tanesi beni benden aldı. Yanlış hatırlamıyorsam "kapıyı tut, kapı tut, kaptut, kaput" gibi bir şey yazıyordu, kim yazdıysa onu tebrik etmek isterim. Sahi kimin fikriydi, kim yazdı o yazıyı? Meraktayım.

Dergide Yazarlık

Selamlar; merak ediyorum da bir dergide yazar olmak nasıl bir iş? İşinizin maaşı, çalışma yoğunluğu ve oyunlarla meşgul olma sıklığınız nedir? Hatta hayatınız nasıl geçiyor? İyisiniz? Bir sıkıntı yoktur inşallah :)
-Alp Eren Çatak

Sana da selamlar Alp Eren. Valla hobisini işi haline getirmiş biri olarak ben gayet memnunum halimden. Ama sorduğun soruların cevapları kişiden kişiye çok değişir. Çoğunluk serbest yazar olarak görev alıyor bizim dergide ve tabii serbest yazarlıktan kazandıkları cips-kola masraflarını anca karşılıyordur. Biraz keyfine yapılan bir şey yani o. Ofiste çalışmak biraz daha farklı. Yüz binlerce satan bir dergi olmadığı için Oyungezer, pek bir gelir elde edilmiyor oradan, o yüzden ofis insanları farklı, daha sıkıcı ve yorucu konularda da bir şeyler yapıyor genel olarak. Yine de kalan zamanımda oyunlar hakkında bir şeyler yazıp çiziyor olmanın keyfi de paha biçilemez. Sıkıntı yok yani, merak etmeyesin :)

Merhaba! Ben de işin serbest yazar tarafından yaklaşmak isterim. Öyle olunca gün içinde OGZ'den kopuk durumdayız, ne zaman ki mesai bitip de eve geçip bir şeyler yazmaya başlıyoruz, işte o zaman ucundan kıyısından bu güzellikleri biz de hissediyoruz :) -Hazal



Videolarda Bu Ay

Madem Ghost in the Shell'in fragmanı yayınlandı, vakit tüylerinizi diken diken etme vaktidir. Böylesine epik bir konser performansı olamaz!
tinyurl.com/ogz-110-gits



2 tane şahane hayran yapımı video çıktı bu ay. The Legend of Zelda serisinin en iyi oyunlarından Majora's Mask için olan özellikle şahane olmuş:
tinyurl.com/ogz-110-majora



Majora's Mask'inki kadar olmasın şu karanlık Super Mario kısa filmi de bayağı sağlam:
tinyurl.com/ogz-110-underworld

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

İçten Teşekkürler!

Abi 2–3 aydır dergiyi alamıyordum, görünce aldım hemen ve "animeler anlatılmış mı bu ay" diye baktım. 108. sayfayı açtım ve üstte senin adını görünce abime bir teşekkür edeyim dedim. Sırf anime haberleri dergide var olduğu için bile dergiyi alabilirim. Tekrardan teşekkür ediyorum abi ve inşallah devamı gelir. Kolay gelsin. *-Guplok Game*

Benim de yazmaktan en çok keyif aldığım bölümlerden anime. Merak etmeyesin, anime bölümü yoksa Oyungezer kapandı demektir ^_^

SELAM'A MAIL ATMANIZIN BİR FAYDASI DAHA: KİTAP BÖLÜMÜMÜZÜN BU KADAR ÇOK SEVİLDİĞİNİ BİLMİYORDUK!

4. Bir yazı istesem çok mu olurum? Samurai Shodown hakkında bir şeyler yazsanız mesela? Sega Master System'le ilgili en son yazdıklarından sonra gözümde 8 bit daha büyüyen (8 bit bence en baba birimdir) Emre Sümer üstadımızından bunu rica etsek nasıl olur?
Çok teşekkür ederim. Bir kusurum olduysa affola... Sizleri seviyoruz. *-Alper Mumcu*

Selamlar Alper, mektup atmama sebebini bağladığın yerleri hiç yemedik valla :) Ama teşriflerin için de büyük teşekkürler.

1. Offf. Hiç sorma, ben de karizmamı bertaraf edecek olsa da söylemeliyim ki bu ay Just Dance oynarken kendimi sakatladım. Bir de oyunlar zararsızdır derler, komple yalan! Tazminat alabilirsen haber et, ben de Ubisoft'u dava edeyim :)

2. Merhaba! Ta üniversite yıllarımda anime karakteri yakıştırması gelmişti, bu defa da Japon esintileri :) İkinci kez böyle bir şey duyuyorum, ben de bilemedim şimdi :D Teşekkür ederim. Kitap tavsiyelerim böyle beğeniliyorsa ne mutlu bana. Her ay bölümün üstüne çökebilmek ve başkalarına kaptırmamak için akıttığım kanlar işe yarıyor demek u_u Çünkü tanrılar kurban istiyor. Öte yandan, Diriliş için söylenen o "şok edici son" çok iyi bir pazarlama taktiğiydi. King'den gerçek anlamda ağza kürekle vuran sonlar okumuşlar için vadettiği ölçüde şok edici değildi bence de :) -Hazal

3. O yazıyı hatırlattın ya, yine yüksek sesle güldüm az önce :)) Serpil yazıyor oraları, ileteceğimdir tebriklerini.

4. Ne oyundur hakikaten. KoF veya Tekken kadar olmasın bayağı jeton harcamışlığım vardır atari salonu zamanlarında. Ukyo'ya daha bir sempati beslerim ama Haohmaru'yla daha iyi oynuyordum. Emre'ye sorayım, muhtemelen zevkle yazacaktır.

Yo yo, asıl biz seni seviyoruz. Tekrar görüşmek üzere.



"And olsun ki Civ'in genişleme paketlerini de Serpil yazmasa sahillerinizi yağmalayacağım!"

THE GOYUN FAMILY

Çok sevgili Oyungezer ailesi, sizleri çok uzun zamandır takip eden bir okurunuzum; hatta "Oyungezer" olmanızdan da önceden beri... Bir nevi birlikte büyüyüp olgunlaştık diyebiliriz. Sizlere bu ay, çok sık sorulan lakin şu zamanda kadar cevabına dikkat etmediğim bir soru soracağım: Ailenize katılmak için gereken şartlar nelerdir? Zira her okuma-yazma bilen ve oyun oynayan okurunuzu ailenize dâhil etmiş olsaydınız ofis olarak kendinize bütün Göksu'yu almanız gerekecekti, örneğin siz (saygıda kusur etmem) Hazal Çamur olarak bir meslektaşınızda ve ekip üyesinde hangi vasıflara dikkat edersiniz? İkinci sorum ise yine size; en çok keyif aldığınız oyun türü ve/veya serisi hangileridir? Sorularım bu kadar, hepinize teşekkür eder ve şimdiden mutlu yıllar dilerim. *-Umut Şenol*

Hoş geldin Umut, böyle eski bir okurdan mektup almak her zaman için mutlu edici bir şey. Mikrofonu Hazal'a uzatmadan önce hemen bir araya gireyim; yazar kadromuz şu an için gerçekten bayağı kalabalık ve yeterli aslında ama içinden gelirse karala bir şeyler, bana ve Serpil'e yolla. Gelecekte ne olacağı bilinmez :)

Merhabalar :) Yazılı olarak düzgün Türkçe kullanımı benim kişisel olarak çok dikkat ettiğim bir şey. Maalesef mesaj diliyle yazan ya da kelimeleri konuşma dilindeki halleriyle kullanan kişileri çok görür olduk. Kendinizi ifade ederken aracı olarak kullandığınız dilin hakkını veremiyorsanız ortaya gerçekten çirkin bir tablo çıkıyor. Bir diğer önemli noktaysa irdeleyici olmak. Eğer ki "inceleme" okuyacaksam gözümden kaçmış şeyleri göstermesini ya da ben de gördüysem bile bunu ortaya nedenleri ve sonuçlarıyla koymasını beklerim.

Devam ediyorum! RYO, hack 'n slash, platform ve Japon dövüş oyunlarına karşı boş değilim. Öte yandan, yeniliklere de açığım. Bu türlerin dışına çıkmam demek bağnazlık olur. İyi kurgulu oyunlar ve eğlenceye her zaman varım :) Favorilerimden de birkaç isim vereyim hemen: Naruto serisi, Marvel vs Capcom, The Wolf Among Us, Rayman serisi, Devil May Cry (5 hariç!!!), Supergiant Games'in her işi, The Witcher serisi, Batman serisi, Alice: Madness Returns, Torchlight, Wuppo, Warcraft vs. -H

DİNOZOR ÖNERİLERİ

Merhaba sevgili Ömer ve diğer Oyungezerler... Geçenlerde yolda okuyacak bir şey ararken (Oyungezer'i çoktan son kelimesine kadar okumuştum) diğer bir oyun dergisini

yıllar sonra (tam olarak 9 yıl sonra) ilk kez satın aldım. İnsan ister istemez kıyas yapıyor. Emin olun "Oyungezer'de neden yok?" dediğim herhangi bir şey bulamadım. Başta Serpil (ve yakın zamana kadar Sinan) olmak üzere hepinizin emeğine sağlık, teşekkürler. Hazır yazmışken, aklıma gelen bir iki fikri de sizlerle paylaşmak istedim.

1. Son zamanlarda Steam dışında birçok dijital oyun satın alma platformu türedi. Birbirleriyle farklarını, avantaj ve dezavantajlarını içeren bir yazı faydalı olabilir diye düşünüyorum. Ne dersiniz? Bir de yerli-yabancı Youtuber tavsiyelerinden oluşan bir dosya konusu da güzel olabilirdi sanki?

2. Serpil'in Civilization VI yazısına (her ne kadar sıfırcı hoca edasıyla not kırmış olsa da) bayıldım. Keşke daha çok oyun inceleme yazısı yazmaya fırsat bulabilse.

3. 10. yılınızda okurlarınızı da kapsayan bir doğum günü partisi diyorum. Şimdiden doğum günü süsleri alışverişi falan hazırlıklarına başlamalı. Biliyorum, harika fikir ^_^ Sevgiler!
-Mehmet Emin Varan

Kürşat! Duydun mu Kürşat?! Nihaoahoaa! Nanik! ^_^ Şaka bir yana Level da sağlam bir dergi, kaliteli insanların kaliteli yazılarına ev sahipliği yapıyor. Kendilerine selamlar.

1. Evet, Steam canımızdır ama öte yandan Playstore, Voidu, Kinguin gibi yerler de fiyat olsun, ödeme seçeneği olsun, müşteri hizmetleri olsun farklı farklı taraflardan avantajlara sahip, düzgün yerler. İki tane mantıklı dosya konusu önerisinde bulunmuşsun, bir konuşalım bunu Serpil'le.

2. Ama Civ'in de yapay zekâsı can sıkmayacak gibi değil ya hakikaten. Bu kadar üst düzey bir oynanışta daha mantıklı hareket eden rakiplerle oynamak istiyor insan. Serpil'in daha fazla yazı yazması dileklerini onla çarparak kendisine ileteceğimdir.

3. Daha dur ya, Just Dance'te sakatladığım bacağım daha iyileşmedi, ne 10. yaş planı? ^_^

Sevgiler bizden efendim.

SELAM OGZ

Selam Ömer abi, sizi derginizle, web sitenizle ve videolarınızla sürekli takip ediyorum ve geçmiş doğum gününüzü kutluyorum. Dergide özellikle senin yazılarını ayrı seviyorum. Geçelim sorumlarıma.

Anket



UÇMA YETENEĞİ KAZANACAKSINIZ AMA BİR DAHA OYUN OYNAMAK YOK!



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Uçabilsem filmlerde falan oynar zengin olurum. Zengin olunca ne yapayım oyunu? @Mümin Kardeş

02 İstemiyorum kardeşim, hava çok soğuk zaten, bir de uçmak falan... @Burak Güler

03 Kanat yükselt, level up falan gibi durumlar olacaksa o işi geçin. @Cem Yılmaz

04 Uçtuk diyelim, MIT, NASA, CIA falan kesin peşime düşer, boş ver gitsin. @Coşkun Baytaş

05 Superman gibi mi yoksa akbaba gibi mi? Önemli olan o. @Se Yıldırım

06 Ulan zaten oynayamıyorum, bari uçma verin, ben oyun videosu izlerim yine. @Burak Cem Dursun

>> OYUN OYNARKEN KENDİNİZİ FİZİKSEL OLARAK SAKATLADINIZ MI HİÇ?

Fiziksel olarak değil de zaman zaman ruhsal ve sinirsel hastalıklara tutuluyorum. @İbrahim Dikbaş

CS GO'da Ruslara sinirlenip elimi masaya 7-8 kere vurdum, 1 hafta hareket ettiremedim, morardı. @Doğaç Kemal Seyhan

Outlast oynarken ayağım mouse kablosuna dolandı, korkudan sıçradım, elimin üzerine düştüm ve parmağımı çatlattım. @Can Erce Yeğen

MGS 3'te Snake'e olanlara dayanamayıp gözüme memory card soktum. Hem gözüm hem save gitti. @Tarık Şentürk

Küçükken Assassin's Creed'e kendimi kaptırdım ve habire zıplıyordum falan ve bacağımı kırdım. @Yusuf Mirza Suni

>> @OYUNGEZER: ENİS'E BİR SON DAKİKA VEDA MESAJI YAZSAN YA? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

Yolun açık olsun Enis, yine gel! (Hiç anlamamış)
@pebblesinmymind



Sensiz ofis yolları on kat uzun geliyor bize Enis reyiz :(
@tarikkaplan



Hep Faho'nun laneti bunlar! Şaka bir yana yolun açık olsun, seninle çalışmak süperdi.
@omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

1. Oyungezer'i takip etmeye Youtube kanalından başladım (Sinan abinin Dying Light serisi sağolsun). Geçenlerde de senin Civ VI videonu izledim ve bence çok güzeldi. Arada bir ilk bakış videoları çeksen olur mu?

2. Hazal'a da soru sormazsam ayıp olur şimdi. Darksiders serisinin 2 oyununu da oynadım ve bitirdim geçen sene. Optimizasyon sıkıntılarını saymazsak gayet de sevmiştim ama 2. oyunun hikâyesi tam bitememişti. Devam oyunun çıkma gibi bir şansı var mıdır?

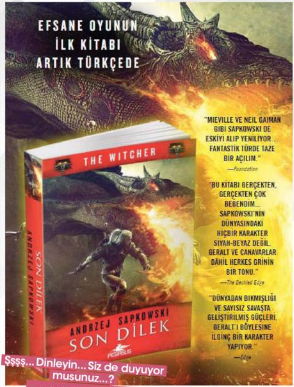
Üniversiteye başlayana ve sizi takip edene kadar okumayı hiç sevmezdim. Bu son 1-2 yılda okumayı bana sevdirdiniz. Hatta kitap önerilerinden bazılarını almaya başlayarak her akşam kitap bile okuyorum. Aynı zamanda oyun oynamanın önüne geleni vurmak olmadığını gösterdiğiniz ve oyunlar hakkında cahil olan beni bilinçlendirdiğiniz için teşekkür ederim. Bir "oyun dergisi" olarak hayatıma olan etkiniz büyüktür (ne yalan söyleyeyim derslerime bile olumlu etkisi oldu). Son olarak Tarık'a bir selam yollar (Warren da ilk Deus Ex'i çok genç yaşta yapmış be) ve kaçarım. - *Mete Artistler*

İhihih teşekkür ediyorum, ben de geçeyim cevaplarıma:

1. Yani sözlü iletişim konusunda gayet beceriksiz görürüm kendimi ama buna tezat olarak video çekmeyi de çok seviyorum. Geçenlerde bir Tyranny şeyettim mesela. Vakit buldukça fazlasını da yapmaktan mutluluk duyarım tabii ama söz de vermeyeyim şimdi.

2. Optimizasyon sorunlarını saymaz ve boş arazilerde fazla vakit geçirtmesini de kenara bırakırsak, benim de çok sevdiğim bir seri. Yapımcılar Darksiders'ı yarım bırakmayacağız demişlerdi, bırakırlarsa büyük ayıp olur. Daha Fury'i göremedik :(4 atlının olduğu bir oyun 4 oyundan oluşmalı. Kurguda daha cevaplanmamış sorular var ve kalan 2 kardeşle oynama şansı elimizden alınmamalı. Bakalım. Umarım sözlerinde dururlar.

Yahu bir derginin insanlar üzerinde böyle bir etkisi olması ne güzel :) Bu hem okur için bir fayda, hem de yazar için aslında. Böyle tepkiler geldikçe insanın üretesi, daha çok yazası, daha büyük emekler veresi geliyor. Çok teşekkür ederiz! (Flamalar gelsin. Hani konfetiler?!) Kitaplarının (ve dergilerin) kütüphanenden taşacağı nice güzel günlerin olsun :3 - H



Şşşş... Dinleyin... Siz de duyuyor musunuz...?

...hele lele ley... hele lele ley...

YÜZ BULAN OKUR İKİNCİ MAİLİ YAZAR

Merhaba Ömer bey, Allah aşkına ne oldu The Witcher kitapları? -*Okan Boynukısa*

O zaman mutlu haberi sana ben vermiş olayım: Evet, geliyor The Witcher kitapları! 7 kitabın ilki olan The Last Wish, Son Dilek adıyla Türkçe'ye kazandırılıyor! Serinin diğer kitaplarının gelip gelmemesi de muhtemelen bu kitabın satışlarına bağlı olacak ama zannetmiyorum ki az satsın. The Witcher bu yahu! Siz de alın, aldırın!

Pegasus Yayınevi basıyor efenim. Ben de bu ek bilgiyi vermiş olayım. 2017'de bizlerle olacak diye bekliyoruz. -H

KİTAP ÖNERİSİ İÇİN TEŞEKKÜRLER

Merhaba Oyungezer ailesi, umarım iyisinizdir.

Bu ay Hazal hanımın misafir olacağını görünce ona da kitap eleştirileri için teşekkür etmek istedim. Yazdıklarını okuyup ilgimi çekenleri listeledim. İnternetten de biraz araştırdıktan sonra "Güneş'in Altın Elmaları" ve "Dikenlikler Prensi"ni almaya karar verdim. İki kitabı da sevdim. Güneş'in Altın Elmalar bundan 10'larca yıl önce yazılmış olmasına rağmen bu kadar geniş bir hayal gücüyle yazıldığı için her hikâye ayrı ayrı şaşırtmayı başardı.

Geçen ay Selam OGZ'yi doldurmakta zorlandığınızı söylemiştiniz, umarım bu ay öyle bir sıkıntı yaşamazsınız :) -*A. Mert Yavuz*

Aaa, süper! Kitap listelerine de aracı oluyormuşuz :) Dikenlikler Prensi hoş kitap ama piyasada ondan iyileri de mevcut. Elric mesela, bu işin başlangıcı odur. Sonra beyin yakan seri Gece Nöbeti var. İyilerle kötülerin bu kadar muallak olduğu ve bu derece çakal iyilerin yer aldığı bir seri kolay kolay bulunmaz. Öte yandan, Ray Bradbury candır! Okumadıysan eğer, kendisinin efsanevi eseri Fahrenheit 451'i okumadan ölme derim. - H

Çok teşekkürler mektubun için, ben de şaşırmıştım geçen ay bu kadar az mektup gelmesine. Herkes son çıkan oyunlara gömüldü herhalde (hayır, artık bizi az kişinin okuyor olduğu gerçeğini kabul etmeyeceğim!).

Gelecek ay Selam OGZ yapmayalım, artan sayfalarla da FF XV incelemesini 35 sayfa yapalım diyorum, nasıl fikir?!?! Durun yahu, ciddiye almayın hemen, gelecek ay da gelen kutumuz dopdolu olsa keşke ^_^



Gelecek Ayın Misafiri

Geç kalan oyunlar müdürümüz, devrik cümlelerin efendisi Noyan huzurlarınızda olacak önümüzdeki ay. Bir bakıyorsunuz GTA Online'da soygun yapıyor, bir bakıyorsunuz Farming Simulator'da tarla ekip biçiyor kendisi. Yaşını doğru tahmin edene de traktör görsel linki hediye ediyoruz.



YERLİ ÜRETİM BENZERSİZ RETRO OYUN!
TAPTAP KIDNAP
Available on the App Store
ANDROID APP ON Google play
HIZLI VE İSATBETLİ OL
KÜRELERİ KAÇIRMA
BOMBALARI DÜŞÜRME
ORTALIK KARIŞINCA
SÜPER SİLAHINI ATEŞLE!
ŞEHRİNİ SEÇ, TAPTAP'LARI
KURTAR, LİDERLİĞE OYNA!
FRACTAL VOID GAMES



Dünya yine kötülük dolu, dünya yine kaosa gidiyor. Ama bu sefer duruma müdahale etmemiz daha kolay olacak. Çünkü Lords Mobile'ı ücretsiz olarak ve sadece azıcık uğraşla akıllı telefon veya tabletlerimize indirip, karanlık güçlerin dünya üzerindeki etkisini durduracağız. Lords Mobile, tamamen Türkçe bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Kendisi eğlenceli, çizgi film tadında grafiklere sahip bir oyun olması dışında gerçekten iyi bir yol arkadaşı. Mobil oyun deyince akla gelen ilk firmalardan biri olan IGG'nin oyunculara sunduğu Lords Mobile'da ordumuzu eğitip kurduğumuz imparatorluğun gücüne güç katmaya çalışırken, çeşitli kahramanları toplayıp halkımıza daha mutlu ve güvenli bir hayat sunuyoruz.

Mobil oyun sevenlerin elinden bırakmakta zorlanacağı Lords Mobile, Oyungezer Aralık sayısında sizlere tam olarak 50 TL değerinde hediyeler veriyor.

HEDİYELER

- 50 x 15.000 Altın
- 50 x 50.000 Cevher • 50 x 50.000 Taş
- 50 x 50.000 Kereste • 50 x 150.000 Gıda
- 20 x 60 Dk hızlandırma • 3 Cesaret Taşı
- 5000 Mücevher • 20 Gargantua Sandığı
- 20 Buz Kanat Sandığı • 20 Kar Canavarı Sandığı

KOD NASIL KULLANILIR?

1.Derginizden çıkan kodu dukkan.oyungezer.com.tr/ogz-kod adresine, güncel mail adresinizle beraber girin.
2. Mail adresinize gelen hediye kodunuzu IGG ID'niz ile birlikte http://lordsmobile.igg.com/event/tr/cdkey/ adresine girin.
3. Bütün Ödüller otomatik olarak hesabınıza eklenecektir.
4. Ödülleri Lords Online'ın Çanta kısmından alabilirsiniz.




SEVDİĞİ OYUN İÇİN
KUYRUKTA BEKLEYENLER
OYUNA BAŞLIYORUZ
Excalibur, oyunculara özel olarak Casper tarafından tasarlandı.
O senin için her an, her yer ve her oyunda yüksek performans,
sıra dışı grafikler ve muhteşem ses kalitesi sunuyor.
EXCALIBUR
NVIDIA GEFORCE GTX
www.casperexcalibur.com.tr
Casper





Düşün ki tüm aile toplanmış ama büyükbaba Deckard Cain çağrılmamış...

CAN ARABACI

BLIZZCON 2016

Özlüyoruz Chris Reis!

Bu seneki BlizzCon birçok açıdan büyük öneme sahipti. Her şeyden önce 2005'ten beri (2012'deki bir yıllık mola hariç) düzenli bir şekilde süren etkinliğin 10. yılıydı. Blizzard'ın şirket olarak 25. yılına ve *Diablo* serisinin de 20. yaşına denk geliyor olması da cabası. Ancak belki de her şeyden önemlisi, BlizzCon'un yüzü olarak bildiğimiz ve önemli sunumları yapmasına alıştığımız **Chris Metzen** olmadan yapılacak ilk BlizzCon olmasıydı –zira Metzen'in yokluğu Blizzard'ı nasıl etkileyecek konusundaki ilk sınavdı bu. Eh, bazı açılardan pekiyiyle geçen BlizzCon 2016, bazı açılardan da maalesef sınıfta kaldı.

Metzen'in yokluğunun yoğun bir şekilde hissedildiği BlizzCon 2016'dan neler çıktığını oyun oyun ayıralım dedik bu sefer. Böylece karmakarışık bir yazı yerine hangi oyunda ne duyuruldu ve neler gördük kısa birer özetini görmüş olacağız.

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Legion ek paketi *Warlords of Draenor*'un düştüğü tuzağa düşmeden önümüzdeki aylarda da bizi içeriğe boğmaya devam edecek belli ki. BlizzCon'daki en doyurucu paneller zaman zaman yaşını gösterse de de gençlere taş çıkarmatan World of Warcraft'a aitti:

PATCH 7.1.5: Mists of Pandaria Timewalking ve ödülleri, yeni bosslar ve raid tipi dövüşleriyle Brawler's Guild Sezon 3, eğlencelik Mikro-Tatiller, Blade's Edge Arena için sunucu da içeren bir güncelleme ve çeşitli sınıf düzenlemeleriyle dolu bir "orta boy" yama olarak karşımıza çıkacak.

PATCH 7.2 – THE TOMB OF SARGERAS: Broken Shore'a dönerek büyük hezimete uğradığımız sahili geri alacak ve oraya kamp kuracağız. Kampı aynen Quel'danas adasındaki gibi adım adım geliştirip sahildeki elimizi de güçlendireceğiz bir yandan. Bu sırada Broken Island bölgelerinde Legion istilaları gerçekleşmeye başlayacak ve nihayet yeni eklenecek olan sınıf binekleriyle birlikte uçarak Legion gemilerine çıkartma yapabileceğiz. İçerisinde Sargeras'ın Aegwynn tarafından öldürülmüş avatarını ve Kil'Jaeden'in ta kendisini içeren yeni bir raid olan **Tomb of Sargeras** ve raid'in hikâyesine doğrudan bağlanacak yeni bir dungeon **Cathedral of Eternal**



N7

» Sadece Blizzard mı toplanacak? 7 Kasım da Mass Effect'in büyük günüydü, Andromeda'da buluştuk.



EXPEDITIONS: VIKING

» Zombilerin modası geçti, artık herkes Viking oyunu yapıyor! Kulübün en yeni üyesiyse Expeditions.



O NİYE ÖYLE OLDU?

» Duvara kafa atanını mı istersin, sipere yattığını sanıp çatıya çıkanı mı... Yapay zekâ çekiştiriyoruz.

Night da bu yamaya eşlik edecek. Tüm bunların üstüne yeni Artifact trait'leri ve görevlerinin devamları, PvP Brawl, zindan güncellemeleri derken 7.2 bizi çoook uzun bir süre meşgul edecek gibi duruyor.

PATCH 7.3 – ARGUS: Biz bir sonraki ek pakete saklarlar derken ters köşe yaptı Blizzard. Evet, 7.3'te Argus'a gideceğimiz artık kesin. Ancak bundan fazlasını söylemeyi kesinlikle reddettiler, zira söyleyecekleri her şey spoiler olurmuş.

HEROES OF THE STORM

Yine tam beklediğimiz gibi oyunun mevcut sistemlerinin dışına çıkan ve kuralları yıkıp geçen kahramanlarla çıktı karşımıza *Heroes of the Storm* ekibi (Zira bunu her BlizzCon'da yapmayı gelenek haline getirdiler. Geçen sene Cho'gall, ondan önceki sene de The Lost Vikings duyurulmuştu). Ancak bana kahramanlar dışında asıl bombalarını hâlâ gizli tutuyorlar ve ocak ayına saklıyorlar gibi geliyor.

YENİ KAHRAMANLAR: Varian Wrynn (oyuna eklendi) ve Ragnaros (Aralık başında geliyor). Varian oyunun ilk "multi-class" karakteri. Talent seçimlerine bağlı olarak Assassin ya da Warrior olarak görev alabiliyor; müthiş keyifli ve esnek bir oynanışa sahip. Ragnaros ise kendisinden beklenildiği üzere tam bir "raid boss" formuna sahip: Yıkılmış ya da size ait olan kulelerin yerini alarak kocaman ve süper tehlikeli bir forma bürünebiliyor. Merakla bekliyoruz onu da...

YENİ BRAWL: Blackheart's Revenge: Oyunun ilk asimetrik haritası. Bir taraf saldırıdayken diğer taraf savunma rolünü üstleniyor ve sadece savunan tarafın Core'u mevcut. Saldıran taraf Blackheart'ın gemisinin core'a kadar sağsalim ulaşmasını sağlamakla görevli. Ne yazık ki siz bu yazıyı okurken çok keyifli bu brawl çoktan bitti.

HEARTHSTONE: MEAN STREETS OF GADGETZAN

Hearthstone yine beklediğimiz gibi Azeroth'u eğip büken yeni bir eklentiyle karşımıza çıktı. Gadgetzan göremeyeli "minik" bir goblin şehrinden koca bir metropole dönüşmüş. Eh, şehir büyüyünce içindeki "çeteler" de bu büyümeye ayak uydurmuş tabii...

YENİ EK PAKET: 132 yeni kart, 3 yeni fraksiyon. Kendi büyülerinizi oluşturabileceğiniz enteresan mekaniklere sahip kartlar da içeriyor.

SINIFLARA ÖZEL FRAKSİYONLAR VE FRAKSİYONLARA BAĞLI KARTLAR: Grimy Goons (Hunter, Paladin, Warrior); The Kabal (Mage, Priest, Warlock); Jade Lotus (Druid, Rogue, Shaman). Fraksiyon kartları, o fraksiyonlara mensup 3 sınıf tarafından da kullanılabiliyor olacak.

OVERWATCH

Açılış seromonisinin en keyifli anlarından biri kesinlikle Sombra'nın yayını hacklemesiydi. Aylardır ARG'yi takip edenler zaten bunun olacağını tahmin etse de, yine de izlemesi çok keyifliydi. Overwatch bu sene BlizzCon'un en güçlü isimlerindendi.

YENİ OYUN MODU: Brawl'un ismi değişti ve "Total Mayhem" oldu; onun yeriniyse Arcade modu aldı. Çeşitli yeni oynanış şekilleri ve haritalar sunuyor. (Mesela Echo Point: Antartica'da teke tek kapışmaca)

OVERWATCH LEAGUE: Blizzard kendi e-spor ligini kuruyor. Oyuncuları maaşa bağlayıp tam anlamıyla profesyonel hale gelecek, yerel ve global turnuvalara katılacaklar.





Hoş geldin Sombra! Gerçi siz bunları okurken o Overwatch'ta çoktan duvar diplerini gözetlemeye başlamış olacak.

DIABLO

En büyük hayal ve hayal kırıklıklarına yol açan bu panellerdi. Diablo IV'ün veya Diablo III'e yeni bir ek paketin geleceğine neredeyse emindik ancak ikisi de olmadı. Onun yerine 20. Yıl Etkinliği ve Necromancer DLC'siyle karşı karşıya kaldık. Necromancer'ın yüzü suyu hürmetine biraz sevinir gibi olduk; ancak yine de BlizzCon'un en büyük hayal kırıklığı oldu. Hele ki bu kadar "20 Yılını kutluyoruz!" yaparlarken...

ARMORY: Eşyaları ve skill setlerinizi hafızasına alıp istediğiniz anda değiştirmenize olanak sağlayacak bir yenilik. Oyuncular tarafından uzun süredir istenen bir özellikti.

YENİ KARAKTER: Necromancer. 2017'nin ikinci yarısında DLC olarak satılacak. DLC'nin içine portre çerçevesi, pet, banner gibi ekstralar da dâhil olacak; tahmini fiyatının (Starcraft II'den gördüklerimize dayanarak) 5 ila 10 € arasında olmasını bekliyoruz. İskeletlerini pasif olarak yenileyecek ve nereye saldırmalarını istediğine dair komut verebilecek. Kan ve kemik temalı büyüler ve setleriyle öne çıkacak gibi gözüküyor. Blizzcon'da oynanabilen sürümde gördüğümüz yeteneklerinden bazıları: Corpse Explosion, Bone Spear, Siphon Blood, Blood Rush...

STARCRAFT 2

Starcraft'tan çok bir beklentim yoktu açıkçası; ancak ona rağmen duyurulan şeyler hiç fena değildi. Yine de DeepMind'ın yolunu açtığı fikirler ve Google'la ortak düzenledikleri panel en ilgimi çeken şeyler oldu doğrusu.

YENİ CO-OP KOMUTANI: Stukov. Rakip birimleri ve binaları ele geçirme yeteneğine sahip.

YENİ CO-OP HARİTALARI: Miner Evacuation ve daha önce Arcade'e gelmiş olan Left2Die. İki haritada da Stukov'un ve Zerg'ün etkisi yoğun şekilde hissedilebilecek.

WAR CHESTS: Overwatch'taki Loot Box'ların Starcraft varyasyonu da diyebiliriz. Ladder ya da Co-op maçları yaptıkça War Chest kazanacaksınız; bu sandıkların içinde de çeşitli portreler, ünite skinleri, emojiler vb şeyler olacak.

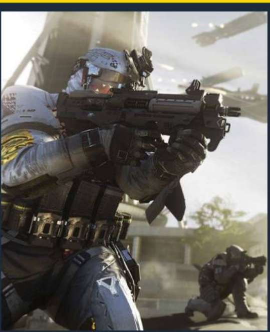
GOOGLE İLE İŞBİRLİĞİ VE DEEPMIND: Deepmind'ın kendini geliştirmek için Starcraft'ı seçmesinin olası sonuçları gerçekten muazzam. Ancak işin biz oyuncuları ilgilendiren tarafına bakacak olursak, çok da uzak olmayan bir gelecekte oynadığınız oyunları izleyerek hatalarınızı değerlendiren ve size koçluk yapan bir yapay zekâ fikrine artık çok daha yakınız.



BU AY *Ne oldu?*

OYUN TUFANINI ATLATTIK SEVGİLİ OYUNGEZERLER! ARTIK DERİN BİR NEFES ALABİLİR VE DİJİTAL KÜTÜPHANELERİMİZE YIĞILMIŞ ESKİ OYUNLARIMIZI UZUUN UZUN OYNAYABİLİRİZ. YA DA KENDİMİZİ FF XV'E GÖMÜP BÜTÜN YIL ONU OYNARIZ, O DA BİR SEÇENEK. NEYSE, PİYASA EN HAREKETLİ ZAMANINI GERİDE BIRAKIYOR. GERİYE KALANSA YAPIMCILARIN AÇIKLAMALARI, SATIN ALMALAR, PLATFORM DEĞİŞİKLİKLERİ VE BİR SÜRÜ GELECEK PLANI... ASLINDA HER ŞEY YENİDEN BAŞLIYOR.

TARIK KAPLAN



1 Geçtiğimiz ayın en büyük yapımlarından biri olan **CoD: Infinite Warfare**'in Steam ve Windows Store sürümlerini alanlar birlikte oynayamıyor biliyor musunuz? Nasıl? Saçma geliyor kulağa değil mi? Microsoft bunun **Activision**'ın kararı olduğunu açıkladı, Activision ise konu hakkında sessiz. Yazık değil mi **Windows Store** kullanıcılarına?

2 **THQ Nordic**, Delta Force oyununun yapımcısı **Novalogic**'i satın aldı. **Warner Bros** da dev Youtube kanalı **Machinima**'yı satın aldı. Oyungezer hâlâ bağımsızlığını koruyor.





3 **No Man's Sky**'a içerisinde üs kurmanın, hayatta kalma modunun ve bir sürü değişikliğin olduğu kocaman bir güncelleme geldi. Oynayacak kaç kişi kaldı o ayrı mevzu tabii.

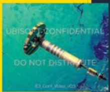
4 İnanılmaz tutkulu bir hayran ve oyuncu kitlesi edinen **Overwatch, TV serisi** olma yolunda ilerliyor gibi. Activision Blizzard markalarını televizyona uyarlamak istiyor ve en iyi işlerinden seçim yapacaklarını söylüyormuş. Hayır demeyiz, değil mi?

5 Yeni NFS oyunu görünmüş olabilir. Yeni bir oyun üzerinde çalıştığını bildiğimiz Ghost Games, **Need for Speed Arena** alan adını almış. Birazcık gergince de olsa çoğunlukla merakla bekliyoruz bakalım.



6 **Origin'in Burma'da komple yasaklandığını** biliyor muydunuz? Origin'in son güncellemesinde ortaya çıkan bir durum bu ve EA yetkilileri durumu düzelteceklerini söyledi ama... İlginç yani. Detaylar şöyle: **tinyurl.com/ogz-110-yasak**

7 Watch Dogs 2'de görülen bir easter egg **Ubisoft**'un yeni uzay oyununa işaret ediyor olabilir. **Pioneer** adlı uzay keşif oyununun 2017'de duyurulması planlansa da yapım aşamasında sıkıntılar olduğu söyleniyor. Şimdilik heyecanlanmak için bir sebep yok gibi yani.





8 Yeni **Star Wars: Battlefront**'u 2017 sonbaharında görebiliriz. Yatırımcılar toplantısına katılan EA Finans Ofisi Şefi öyle söylüyor. Yeni Tomb Raider oyununun adı da **Shadow of the Tomb Raider** olabilirmiş. Montreal metrosunda bu isimli sunum üzerinde çalışan yolcuyu dikizleyen biri öyle söylüyor. Kaynak sağlam yani.



11 Telltale'dan **Guardians of the Galaxy oyunu** geliyor! Yani, galiba... Resmi bir açıklama yok ortada ama SAG-AFTRA (ses ve performansa sanatçıları birliği) grevi dolayısıyla şu an yapımda olan ve grevden etkilenmeyecek oyunlar listesi yayınlandı ve burada gördük yapımı. Tam liste de şurada: ***tinyurl.com/ogz-110-liste***

12 **Valve**'ın Avustralya'da başı dertte. Avustralya yasalarına göre her vatandaşın hatalı ya da kusurlu bir ürünü geri iade etme hakkı var ama **Steam**'in alınan malı geri iade sistemi bununla uyuşmuyor. Şu an dava sürüyor, 3 milyon dolarlık bir ceza söz konusu ve karar Ocak ayı gibi belli olacak.

9 **EA Games** internet üçkağıtçılığına karşı güzel bir adım attı. Artık **Youtube** videolarında eğer tanıtılan EA oyunu için firmayla anlaşma yapıldıysa videoda bu açıkça belirtilecek. Böylece dürüst incelemelermiş gibi görünen paralı içeriklerin insanları kandırması önlenecek. Bu her firma için bir standart haline gelir umarım.



13 **Golden Joystick Ödülleri**'nin bu yılki kazananları da belli oldu, **Overwatch** ve **The Witcher 3: Blood and Wine** en çok ödül alan oyunlar oldu. Tüm liste şu adreste: ***tinyurl.com/ogz-110-goldenjoystick***



10 **Diablo III'e necromancer** geliyor! Hatta bu çok kısıtlı bir duyuru oldu, **BlizzCon**'da açıklanan bir sürü ufak haberden biriydi bu. Detaylar için sayfayı çevirin. O tarafa değil, önceki sayfaya.

14 Ubisoft bu ay pek bir konuşkandı. Le Mode gazetesine verilen bir röportaja göre **Ubisoft** yeni oyunlarında, her hareketin oyunun dünyasını etkilediği bir modeli benimseyecekmiş. Daha fazla RYO, daha az ana hikâye odağı demek bu uzun vadede. Nasıl olacağını bir sonraki AC oyununda görürüz belki.

15 Aylık geleneksel ertelenenler listemize bakalım mı? **Frozen Synapse 2** 2017'ye, **Persona 5** 14 Şubat'tan 4 Nisan'a ertelendi... Aaa, bu kadar mı? Vallahi bu kadarmış.



16 **Steam arayüzünü** güncelledi, eskisine oranla oyunlara göz atmanın ve yeni oyun keşfetmenin çok daha pratik olduğu bir tasarıma geçti. Çok da güzel oldu.

17 **Watch Dogs 2**'yi oynadınız mı bilmiyorum ama oyunda bazı NPC'lerin genital bölgeleri bayağı ayrıntılı modellenmiş görünen o ki. Bunu görüp PSN'de paylaşan bir oyuncu Sony tarafından **"uygunsuz içerik"** sebebiyle banlanınca, Ubisoft geri adım atıp söz konusu NPC'nin modelini güncelledi. Ne düşünmeli bilemiyorum.



TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** BioWare
DAĞITIM: Electronic Arts **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2017'nin ilk çeyreği

MASS EFFECT ANDROMEDA

Samanyolu ömür boyu sürmeyecek bir şarkıydı

ÖMER AKDAĞ

Yepyeni *Mass Effect*'imiz *Andromeda*'yı daha fazla görebilmek için N7 gününü (7 Kasım'ı yani) iple çekiyorduk, hatta dergide 4 sayfa mı 6 sayfa mı ayırsak diye konuşuyorduk ama şık bir fragman dışında umduğumuz kadar çok şey göremedik doğrusu. Aralık başında daha fazla ayrıntı verilecekmiş, siz bu kelimeleri okuduğunuz sırada özellikle oynanış anlamında daha fazlasını biliyor olmanız muhtemel o yüzden.

Şöyle bir tepeden bakalım *Mass Effect: Andromeda*'ya. Eski üçlemenin 600 yıl sonrasında geçen, o üçlemeden tamamen bağımsız, oradan karakterler içermeyen, yepyeni bir sayfa var karşımızda. ME2'yle 3 arasında "ne olur ne olmaz, Reaper'lar soykırım yaparsa kenarda bir garantimiz olsun" diyerek Samanyolu Galaksisi dışına 5 tane gemi gönderilmiş. Bu gemilerin içinde olası tehditlere karşı durabilecek savaşçılar da var, kolonileşme ve uygarlık kurma gereksinimlerine karşı normal insanlar da var.

Hyperion isimli geminin kaptan koltuğunda Pathfinder sıfatıyla Alec Ryder isimli bir adam oturuyor ama bir sebepten ötürü onun Pathfinder'lık sorumlulukları oğluna ya da kızına geçiyor. *ME: Andromeda*'da bu ikiz kardeşlerden birini yöneteceğiz (yani evet, diğer kardeş de oyunda bir şekilde yer alıyor olacak). Değiştirebileceğiz tabii ama varsayılan isimleri **Scott** ve **Sarah**.

Yeni *Mass Effect*'te eski üçlemeyle hiç bağımızın olmaması, tamamen yabancı bir galakside hayatta kalmaya çalışıyor olmamız, o galakside bizim "uzaylı" olmamız fikri en başından beri bana çok çekici geliyor. Ama tabii bu yeni galaksi barış içinde yaşayan, bize de boş bir gezegen gösterip "siz de gece şuraya kıvrılırsınız" diyen uygarlıklarla dolu olsa oyun olmaz. Ortama kavgayı ayıran dayı edasıyla mı gireceğiz yoksa "gençler yapmayın etmeyin" derken kavga edenler "kim la bu" diye bize mi dalacak, orasını henüz bilemiyoruz. Ama bildiğimiz bir şey; mevzunun ilk üçlemenin esas düşmanları Reaper'larla alakası olmayacağı.

Yalnız yakın iletişimde olacağımız karakterlerin neredeyse tamamının eskiden tanıdığımız ırklardan olması "yepyeni bir ortamdayız hacılar" hissini baltalar mı, ondan emin olamadım. Önceki oyunlardan daha az sayıda, daha derinlemesine yazılmış ekip üyelerimiz olduğu söyleniyor. Andromeda ırklarından en az bir tane ekip üyemiz olacakmış. Onun dışında bildiklerimiz:

LIAM: Siyahi bir insan. Eski polismiş. Jacob gibi sırf siyahi olduğu için konulmuş, kolay unutulacak biri olmaz umarım ama sanki biraz öyle gibi geldi bana.

CORA: Yine bir insan. Kadın olması dışında pek bir ayrıntı yok şu an için ama ekibimizde bu kadar çok insan oluşundan hoşnut değilim şahsen. Genel oyuncu kitlesinin karakterlere yakınlık duyması için yapılan alışıldık bir hamle ama işte... Neyse ama, dedikleri kadar karakterlerse bunlar sıkıntı yok.

PEEBEE: Gözüne sürme çekerken eli kaymış bir Asari. Aslen bizim gemimizden değil (bizden önce de Andromeda'ya birileri gönderilmiş), o yüzden bu galaksi hakkında bizden birazcık daha bilgili.

Bir de Krogan'ımız olacakmış, yine düz mantık bir arkadaşımız olacağına şüphe yok. Bir de Turian kesin olur diye düşünüyorum ama bakalım... Hepsiyle ilgili, ME2'de hastası olduğumuz "Sadakat Görevleri" bulunacak olması süper haber tabii.

Yeni ırkları tanıtmak konusunda çok eli açık davranmıyor BioWare. Şu an için Kett ırkını öğrenmiş bulunuyoruz. Yine fazla ayrıntı bilmediğimiz bir başka konu bu da ama baş düşmanımız olabilecek karizmadalar kendileri.

Bunların dışında "eski keşif aracımız **Mako** gibi görev görecek **Nomad** isimli bir taşıtımız, eski gemimiz **Normady** gibi görev görecek **Tempest** isimli bir gemimiz var" dediğimde de bilinen aşağı yukarı her şeyin özetini geçmiş oluyorum sanırım. Ha bir de Andromeda Initiative diye bir uygulama başlattı BioWare, *Mass Effect*'in sitesinden. Kayıt olursanız oyunun çıkışına kadar çeşitli bilgiler, videolar vs. paylaşıyorlar. Havaya girmek için güzel bir yer, tavsiye ederim.

Mass Effect: Andromeda için çok olumlu konuşabilmek için henüz erken. Eski seriyi yapan ekip yapmıyor, çıkış tarihi yaklaşmış olmasına rağmen az şey biliyoruz vs. Ama işte *Mass Effect* kesinlikle "adı yeter" diyebileceğimiz serilerden biri ve "farklı galakside sıfırdan başlama" fikri de çok çekici. Ha "2017'nin ilk çeyreği" denen çıkış tarihi kesin ertelenecek yalnız, onu da not etmiş olayım.


2-5 ŞUBAT / İstanbul Kongre Merkezi
OYUNCULAR VE KITALAR BULUŞUYOR
DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI
GİST
GAMING ISTANBUL
2017
BİLETLER GAMING İSTANBUL VE ByNoGame SAYFASINDA!
Hızlı ve Güvenli
GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
OYUN PAZARLAMA / OYUN GELİŞTİRME
1 ŞUBAT BAHÇEŞEHİR ÜNİ. FAZIL SAY SAHNESİ
GIST GELİŞTİRİCİ KONFERANSI
SANAL GERÇEKLİK
1 ŞUBAT BAHÇEŞEHİR ÜNİ. B KONFERANS SALONU
EĞİTİM ALANI
GIST SEMİNERLERİ 2-4 ŞUBAT (B2B ALANI)
OYUN SEKTÖRÜ VE HUKUK
TÜRKİYE'DE INDIE OLMAK
OYUNLAR VE DEVLET DESTEKLERİ
OYUN KARİYERİNİZE BAŞLANGIÇ: EĞİTİM
TÜRKİYE'DE İNKÜBASYON MERKEZLERİ
MONETİZASYON
TÜRKİYE'DE VR
E-SPOR
INDIE OYUNLAR
COSPLAY YARIŞMASI
8.500 TL ÖDÜL HAVUZU
TURNUVALAR
EĞLENCE ALANI
ÇOCUK PARKI
ALIŞVERİŞ ALANI
GL events EX
GL events FUARCILIK A.Ş.
www.gamingistanbul.com
BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) DENETİMİNDE DÜZENLENMEKTEDİR.





TARIK KAPLAN

SES SANATÇILARININ SESSİZ İSYANI

"..."

Oyun sektörüne dışarıdan bakınca ne kadar ilginç izlenimler ediniyordur insanlar... "Aman bunlar da oyun yapıyor, çocuklar oynuyor işte" kafasından hâlâ kurtulamamış insanlar olduğu gerçeği bir yana, her yapımın öncesinde geçirilen stres dolu günler, aylar ve hatta yıllar öyle kolay göz ardı ediliyor ki, insanın ucuz forumlardaki amatör işleri eleştirenlere cevap yazar gibi "EMEĞE SAYGI KARDEŞİM!" diye bağırası geliyor. Bazen bağırıyoruz da... Haydi bizimki gene neyse, "deli herhalde" deyip geçilir; ama sesleri ve performanslarıyla en ikonik oyun karakterlerini hayata getiren sanatçılar çıkıp da sektörün en büyük firmalarından bazılarına bağırmaya başladığında işler ciddiye biniyor.

Özellikle AAA oyun kahramanlarının karakterlerini oluşturması açısından çok ciddi bir yere sahip olan seslendirme sanatı, sanıldığı kadar kolay bir iş değil. Amerikalı ses sanatçısı **Harry Shearer**'ın (*The Simpsons*'ta Mr. Burns ve daha pek çok karaktere ses veren sanatçı) dediği gibi; "Yalnızca seslendirmeyi değil, oyunculuğu da yapmalısınız." Dolayısıyla bu zor işin aynı oranda bir karşılığı olmasını bekliyor insan. Aralarında **David Hayter**, **Jennifer Hale**, **Phil Lamarr**, **Will Wheaton** gibi ünlü isimlerin de bulunduğu, neredeyse 150 bin kişilik bir ses ve performans sanatçısı topluluğu olan *SAG-AFTRA*'ya göre, performans sanatçıları oyun sektöründe hak ettikleri karşılığı alamıyor. Bu şikâyetlerinden oyun şirketlerinin de haberi var, zira 2015 Şubat ayından beri taraflar karşılıklı bir diyalog içerisinde. Ama diyaloglar maalesef sorunlara çözüm getirebilmiş değil. Ses sanatçıları da hak ettikleri değeri görebileceklerinden umudu kesince, son çare olarak greve başvurdular.

KARŞILIK DERKEN?

Tükenmez kalemi kasetin deliğine sokup geriye doğru çevirelim biraz. *SAG-AFTRA* adlı performans sanatçıları birliğinin oyun firmalarına çalışma koşulları ve kontratlarıyla ilgili taleplerini iletmesi yeni bir şey değil. Aslında neredeyse 19 aydır yapılmakta olan görüşmelerin sonucu bu grev fikri. Peki sanatçıların isteyip de firmaların vermeye yanaşmadığı şey nedir? Aldıkları ücreti mi beğenmiyorlar? Kısmen. *SAG-AFTRA*'nın açıklamasına göre aralarında *Activision Blizzard*, *Warner Bros.*



KARA LİSTEYE GİRENLER

■ Activision Publishing ■ Blindlight ■ Corps of Discovery Films ■ Disney Character Voices ■ Electronic Arts Productions ■ Formosa Interactive ■ Insomniac Games ■ Interactive Associates ■ Take 2 Interactive Software ■ VoiceWorks Productions ■ WB Games

Eylemlerde atılan sloganlar genellikle "ses çıkarmak" üstünedir ama bu defa işler biraz farklı.





DAVID HAYTER

22 YIL ÖNCE İMZALANMIŞ BİR SÖZLEŞMEYE BAĞLI ÇALIŞANLARIN, GÜNÜMÜZ KOŞULLARINDA SIKINTI ÇEKMESİ PEK GARİP DEĞİL.

Games, *EA* gibi dev firmaların da bulunduğu dev dağıtım şirketlerinin yanaşmadığı şey, büyük projelerin belli satış limitlerini aştığında, performans sanatçılarına kazanılan paydan belli bir miktar ayırması isteği. Bu payların, performans sanatçılarının 'çalışacak proje yokken para kazanmasının tek yolu' olduğunu ve 'yalnızca belli bir başarıyı yakalamış yapımlar' için istendiğini belirtiyor birlik.

Oyun dağıtımcılarıysa bu fikre pek yanaşmıyor. Bunun yerine yapılan karşılıklı görüşmelerde ses sanatçılarının maaşlarını yükseltmeyi önerdiklerini söylüyorlar. Görüşmeler sırasında yapılan bu önerilerden birinde, tüm maaşlara %9 zam ve üzerinde çalıştıkları yapıma göre 950 dolara varan ekstra ücret artışı önermişler örneğin. Ama ilişkilerin kilitlendiği tek nokta para değil.

SAG-AFTRA'ya göre performans sanatçıları, oyun sektörünün dışındaki işlerde çok daha iyi koşullarda çalışıyor. Oyun sektöründeyse hem daha ucuza, hem de kendileri için daha riskli bir konumda bulunmak durumunda kalıyorlar. Nasıl mı? Örneğin birliğin düzeltilmesini istediği sorunlardan biri ses sanatçılarının sağlığıyla ilgili... Kendilerini ciddi anlamda zorlamaları gereken ses kayıt süreçlerinin, kendilerine zarar vermemek adına aynı gün içinde 2 saati aşmamasını talep ediyorlar. Oyun firmalarının bu talebe verdiği karşılığıysa bilmiyoruz ama birliğin açıklamalarına göre buna yanaşmamışlar.

Bir diğer sorun da oyun sektörünün ağzı sıkılığıyla alakalı. Konuşmama anlamında değil ama *SAG-AFTRA*'ya göre bazı sanatçılar üzerinde çalıştıkları oyunun ne olduğunu bile bilmeyebiliyor. Özellikle büyük oyunların yapım aşamasında duyulmasını istemeyen firmalar, sızıntıları önlemek için çok ciddi gizlilik maddeleri koyabiliyorlar çalışanlarının anlaşmalarına. Görünen o ki buna ses sanatçıları da dâhil ve bu durum birliğe göre "hiç de adil değil".

SES SANATÇILARI BİRLİĞİNİN TALEPLERİ

İKİNCİL ÖDEMELER: Belirli yapımlarda, maksimum 4 kez olmak üzere, her 2 milyon satış rakamı (online oyunlarda 2 milyon kullanıcı) için belli bir miktar ödeme talep ediliyor.

YAPIMCILARIN BİLGİ SAKLAMAMASI: Anlaşmalar imzalanmadan önce sanatçının üzerinde çalışacağı yapımı ve seslendireceği/oynayacağı karakteri bilmesi isteniyor.

TALEPLERİN CİDDİYETLE KARŞILANMASI: Yapımcıların, talepleri ciddiyetle karşılamadığı düşünülüyor ve bu konuda ciddi olma çağrısı yapılıyor. Örneğin ses sağlığıyla ilgili sorunlar gündeme getirildiğinde "stüdyolara daha fazla çay ve su koyma" teklifi yapılmış.

ANLAŞMA YENİLEMESİ: SAG-AFTRA'ya bağlı sanatçıların bağlı olduğu anlaşma 1994 yılında imzalanmış. Bugünse oyun sektörü çok daha farklı bir noktaya gelmiş olduğundan anlaşmanın yenilenmesi ve günümüz koşullarına uygun hale getirilmesi gerektiği söyleniyor.

KULAĞINA FISILDA BARİ

Oyun firmalarını temsil eden grupsa grev kararının yersiz olduğunu düşünüyor. Yapılan görüşmeler tıkanmadan önce, büyük projelerdeki ses sanatçılarının maaşında %23'e varan bir artışın da bulunduğu bir öneri sunduklarını, ama *SAG-AFTRA*'yı temsil eden grubun bu öneriyi üyelerinin oylamasına sunmadan reddettiğini belirtiyor avukat **Scott Witlin**. Karşılıksa "isteklerimizi karşılayan bir teklif değildi," gibi sade bir yanıt olarak geliyor ses sanatçıları birliğinden.

İki tarafa da eşit mesafede geri çekilelim şimdi. Bu grev, performans sanatçılarının oyun sektöründe yaptıkları ilk grev. Söz konusu eğlence sektöründeki grevler olduğunda da işin ucu nerelere varabilir diye düşünüp en yakın örneklere bakıyoruz. 2007-2008 döneminde, Hollywood'daki Amerika Yazarlar Birliği grevi geliyor akla ilk olarak. 100 gün süren grev tahminlere göre Hollywood piyasasına tam 1.5 milyar dolara mâl olmuş, sonundaysa yazarlar istediklerini elde etmiş ve dağıtımcıların kazançları üzerinden yüzde olarak gelir alma hakkına kavuşmuşlardı. Ne var ki iki grev arasında ciddi bir fark var: Yazarların grevi, Hollywood film piyasasındaki tüm yazarları temsil eden bir birlik tarafından yapılmıştı. *SAG-AFTRA* ise tüm oyun piyasasının ses-performans ihtiyacını karşılayan bir birlik değil. Oyun şirketlerinin yalnızda dörtte biri *SAG-AFTRA*'ya bağlı olan ses ve performans sanatçılarının yeteneklerinden faydalanıyor. Yani şirketler için okyanusta hâlâ bolca balık var ve biraz dalgalanma o dev gemileri alabora etmeye yetmeyebilir.

Grevin ne kadar süreceği şimdilik belirsiz ama bu durum kısa vadede çok etkili olmayacak. Birlik, grevin Şubat 2015'ten sonra yapımına başlanan oyunlarda geçerli olduğunu söylüyor. Fakat şu an yapım aşamasında olan oyunlarda çalışan ses ve performans sanatçılarının, hali hazırda geçerlilikte olan anlaşmadaki "grev yapma yasağı" maddesinden dolayı greve katılma hakkı bulunmuyor. Bu da grevin kapsamının, grev başladıktan sonra yapılmaya başlanan oyunlar için geçerli olacağı anlamına geliyor.

Sonuçta iki taraf anlaşma sağlamakta gecikirse, ileride beklediğimiz bazı yapımların çıkış tarihleri şimdiden ileri atılmaya başlanmış olabilir. Hoş bir durum değil ama çalışanların emekleri karşılık bulmuyorsa, bazı şeylerin değişmesi için biraz sıkıntıya katlanabiliriz sanırım, ne dersiniz?



ÇANLAR SONUNDA ÇALMAYA BAŞLADI MI?

Perakende oyun satıcılarına haksız rekabet cezası

TARIK KAPLAN

Bir yazıya şikâyet ederek girmek çok hoş bir yol olmayabilir ama konumuz oyun fiyatları olunca kendimi tutamıyorum sevgili Oyungezerler. AAA oyunların 300 lirayı gören fiyatlarla satıldığı ülkemizde bu durumu özellikle son zamanlarda kendini aşmış döviz kurlarına bağlamak mümkündü, ama işin sadece bundan ibaret olmadığını hepimiz adımız gibi biliyorduk. Sonuçta son yılların ve belki de tüm zamanların en iyi RYO deneyimlerinden birini sunan *The Witcher 3* gibi inanılmaz bir oyunu diğer AAA'lara göre neredeyse %60 ucuz bir satış fiyatıyla satın alabiliyoruz. Bunun sebebi de tabii ki ülkemizdeki resmi dağıtımcıların (öhöm- Aral -öhöm) satış fiyatı üzerinde tartışmasız hak sahibi olması. *The Witcher 3*'ün resmi dağıtımcısı alışık olduğumuz tekelin dışında kalan Bilkom gibi bir firma olunca, sonucun nasıl değişebildiğini hep birlikte gördük. Şimdi işin değişen yüzüne geleyim. 2015 yılında bu aşırı uçuk fiyatlar (artık nasıl olduysa) Rekabet Kurumu'nun da dikkatini çekti ve pek çok büyük perakende oyun satıcısıyla birlikte resmi oyun distribütörü Aral İthalat hakkında soruşturma açıldı. Soruşturmanın konusu "neden bu fiyatlar bu kadar yüksek" değildi elbette; haksız rekabet ortamı yaratıldığı gerekçesiyle yola çıktı Rekabet Kurumu. Bürokrasinin işleyişi zaman alır biliyorsunuz, soruşturmayla ilgili alınan karar da ancak bu ay belli oldu ve Türkiye'nin hemen her yerinde şubeleri bulunan en büyük teknoloji mağazası zincirlerinden bazıları ciddi cezalara çarptırıldı.

Konuyu resmi açıklamaya bağlamadan önce verilen cezaların sebebini tam olarak açıklayayım: Adı geçen firmalar oyun fiyatları konusunda anlaşma içerisindeydi, yani son satış fiyatına karar verirken birlikte hareket ederek belli bir piyasa standardı oluşturuyorlardı. Teknosa, D&R, Vatan Bilgisayar, Kliksa, Gold Bilgisayar gibi en bilindik teknoloji mağazalarında hep astronomik rakamlarda gördüğümüz oyun fiyatlarının bir sebebi buymuş yani. Tabii ki oyunları dağıtan Aral İthalat da bu konuda verilen müthiş cezadan kaçamadı. Ama... eh. İyisi mi yorum yapmadan önce kesilen cezalara bir bakalım:

CEZALARIN AÇIKLANDIĞI GÜN OFİSTE TOPLUCA "HESAPLAYAN ADAMLAR"A DÖNÜŞTÜĞÜMÜZÜ DE BURADAN İTİRAF EDEYİM...

Aral Game – 863.538,50 TL
D&R – 2.307.544,54 TL
Gold Bilgisayar – 1.489.549,58 TL
Kliksa – 1.192.116,00 TL
Vatan Bilgisayar – 10.363.565,71 TL
Teknosa – 7.651.563,82 TL

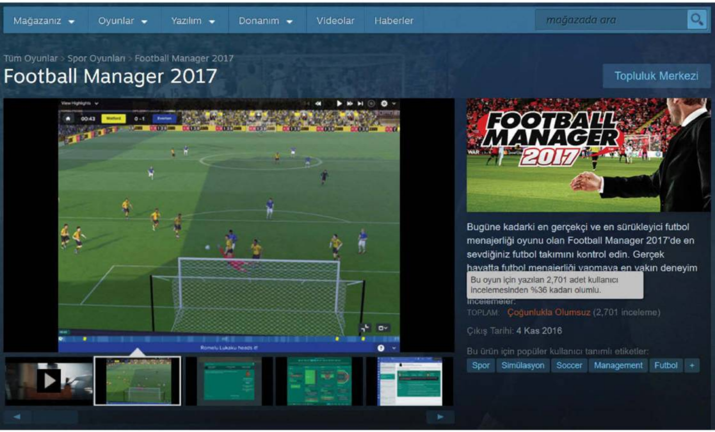
Evet, yanlış görmediniz. Oyuncu cephesinden bakınca en büyük sorumlu olarak gördüğümüz Aral Game, Rekabet Kurumu'nun kriterlerine göre en az cezayı alan taraf. Ceza oranlarının "firmaların 2015 gelirleri üzerinden belli bir yüzdeyle" hesaplandığı söyleniyor açıklamada ama o yüzde her firma için aynı mı diye bir soru işareti oluştu benim kafamda. Elimizde veriler olmadığı için spekülasyon yapmaktan kaçınsak da basit bir mantık yürütmeyle şu sonuca varıyoruz: Demek ki Vatan Bilgisayar, Aral'ın 12 katı para kazanıyor oyun gelirlerinden. Eğer bu hesap firmaların genel geliri üzerinden yapılıyorsa tabii durum daha da ilginç.

Bu arada, kesilen tek ceza oyunların fiyatları konusundaki anlaşmalara karşı değil. Aşağıdaki cezalar da "tüketici elektroniği" kategorisine giren konsollar, oyuncu aksesuarları gibi ürünlerde fiyat tespiti yaparken anlaşma yapan firmalara kesildi:

Philips – 1.255.290,42 TL
M.S. İstanbul – 9.181.876,58 TL
LG Electronics – 6.221.201,00 TL
Vestel – 8.024.370,30 TL
Teknosa – 9.181.876,58 TL

Bu arada Sony ve Microsoft'un dijital dükkanlarındaki fiyat politikalarının bu cezalardan etkilenmediğini belirtelim.

Peki sonrası? Aral'ın aldığı cezanın onlar için ne kadar ciddi olduğu tartışılabilir ama oyuncular açısından ne değişecek? Oyun fiyatlarının ucuzlamasını yakın zamanda beklemediğimizi belirteyim hemen. Zira bu cezaların yaptırım değeri tek başına neredeyse yok. Şu an hâlâ oyunlarda aynı fiyat anlaşması yapılıyor olabilir ve bunun tekrar soruşturulması gene en az iki yıl sürecektir. Bu konuyla ilgili atılan bir adımdan bahsedilmiyor resmi açıklamada zaten, yalnızca kesilen cezalar var. Belki ileride bir kez daha ceza yiyecektir anlaşma içerisinde olan firmalar ama o zaman bile fiyatlar konusundaki son karar mercii aynı kalacak. Biz de her fırsatta "Yav çok güzel bir oyun çıktı da, bu ay kira ödemesem olur mu?" diye ev sahibimizle hayali konuşmalar yapmaya devam edeceğiz.



FM 2017'DE ÇİN İSTİLASI!

Oyun yapımcılarına şantaj taktikleri

EGE SAĞIN

Ekim ayının son haftalarında, *Football Manager 2017*'nin beta çıkışının ardından Steam'deki oyun sayfasında olumsuz incelemeler görülmeye başladı. Bu incelemelerin ortak noktası, oyunda Çince dil desteğinin olmayışıyla ilgili olmalarıydı. Çinli oyuncular oyunu böyle bir dil desteği vaat edilmediği halde satın almış ve organize olarak olumsuz incelemeler yazmaya başlamıştı. Öyle ki bir ara oyunun Steam inceleme durumu %35 olumlu seviyesine gerilemişti.

Bu noktada Valve'ın vaat edilmeyen bir dil desteği için yapılan bu organize saldırıyı geri çevirmesi, hatta haksız incelemelerle oyunu karalamaya, oyuna zarar vermeye çalışan kullanıcıların en azından o oyuna tekrar inceleme yazmalarına engel olması beklenebilirdi. Ancak böyle bir şey olmadı ve daha da vahimi Sports Interactive oyuna Çince dil desteği getirileceğinin sözünü verdi.

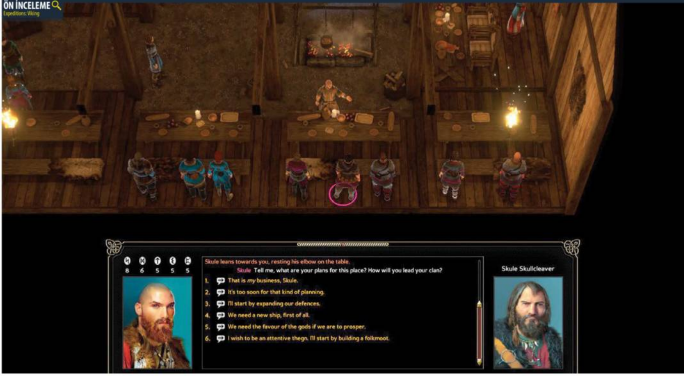
Bu vahim bir durum, çünkü baş geliştirici **Miles Jacobson** yoğun korsan kullanımı ve düşük satışlar sebebiyle oyuna Çince desteği verilmeyeceğini belirtmişti. Bize de yıllar önce benzer bir telkinde bulunmuşlar ve bizim oyuncularımızın orijinal *FM* almaya başlamasıyla sözlerini tutup dil desteğini getirmişlerdi. Bir grup oyuncunun bizim gibi hak ederek değil, internette saldırı yaparak amaçlarına ulaşması rahatsız edici.

Oyungezer ekibinin ifade özgürlüğünü daima savunduğunu bilirsiniz ama bir oyunu vaat edilmediği halde "dil desteği yok" diye yerden yere vursak eminiz siz de bize tepki gösterirdiniz. Hele ki oyunu bu dil desteği olmadığını bilerek alıp sonra yerden yere vurmak "oyun eleştirisi" kategorisine ne kadar girer tartışılır.

Aslında Sports Interactive, oyunun düşük Steam notu potansiyel müşterileri caydırmasın diye böyle bir hamle yapmak zorunda kalmış olabilir. Bu durumda Steam incelemelerini de irdelemek gerekiyor. Geçtiğimiz aylarda önce özellikle erken erişimdeki oyunların eski notları yanlış algı oluşturmasın diye "güncel ortalama" sistemi getirilmişti. Bu sistemle kendini düzelten veya bozan oyunların güncel durumları potansiyel müşterilere daha iyi yansımaya başladı.

Bir diğer değişiklik de oyun puanlarını artırmak için dışarıdan olumlu inceleme karşılığında oyun kodu hediye edilmesinin önüne geçmeyi amaçlıyordu. Geliştiricilerin bu haksız rekabetini engellemek için yalnızca Steam üzerinden alışveriş yapanlar inceleme yazabilecekti. Peki tartışmalara yol açan bu önlemleri alan Valve, *FM17* aleyhindeki bu organize harekete neden müdahale etmedi? Bu sorunun cevabını yakın zamanda alamayacağız gibi görünüyor. Bir kez daha bu durumun korsanı azaltıp dil desteğini hak eden oyuncularımıza haksızlık olduğunu düşündüğümü belirtip son yorumu sizlere bırakıyorum.

HAKKINI ALMAK VE ZORBALIK ARASINDA KAPKALIN BİR ÇİZGİ VAR VE MAALESEF BU KEZ KONUMUZ İKİNCİSİ.



O TÜR: Strateji / RYO **O YAPIM:** Logic Artists **O DAĞITIM:** Logic Artists **O PLATFORM:** PC **O ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 İlk Çeyrek

EXPEDITIONS: VIKING

Vikingler boynuzlu miğfer takmaz, tamam mı?

ESER GÜVEN

Her şey "Vikingleri sever misin?" diye soran bir mail ile başladı. Sevmek ne kelime, imkânım olsa yarın Viking olurum, pılımı pırtımı toplayıp İskandinavya'nın bir köyüne yerleşirim, halkımın sevdiği bir jarl olurum falan demek istedim ama demedim tabii ki. Zamanında bolca *Expeditions: Conquistador* oynamış biri olarak mailde *Expeditions* ve *Viking* kelimelerini yan yana görmek bile içimi kıpır kıpır etti, çünkü serinin yeni oyunu kendine tema olarak Vikingleri seçmişti!

Bir anda ortaya çıkan *Conquistador,* çoğu kişiyi şaşırtan bir derinliğe sahip, son derece zorlu ve güzel bir sıra tabanlı strateji oyunuydu. 16. yüzyılda, yani Keşifler Çağında, İspanyol istilacılarına liderlik ediyor ve Haiti Adası ve Meksika'ya sefer düzenliyorduk. Oluşturduğumuz 10 kişilik sefer ekibine katabildiğimiz kişiler arasında bir ırkçı rahibe bile vardı ve her ne kadar ele geçirdiğimiz topraklar için verdiğimiz kararlar bildiğimiz tarihi değiştirerek farklı sonuçlara yol açsa da, genel itibariyle tarihi açıdan son derece isabetli ve dönemin ruhunu çok iyi yansıtan bir oyundu. Formülü *Heroes* veya *King's Bounty* gibi oyunlara benziyordu; haritada dolaş, sıra tabanlı savaşlar yap, kendini rolüne kaptır ve grubunu yönet.

SAVAŞ BALTALARINI BİLEYELİM

Viking sevinerek söylüyorum ki oyun mekanikleri olarak *Conquistador*'dan çok fazla ayrılmamış, yani ilk oyunu oynadıysanız *Viking* hakkında az çok bir bilgiye sahip oluyorsunuz. Ortada hali hazırda rüştünü ispatlamış bir oyun olduğundan serinin bütünlüğü adına bu benzerliklerin sayıca çok olması gayet iyi bir şey. Ama mesela ilk oyunda ana karakterimiz savaşa direkt katılmaz, bunun yerine sefer grubuna aldığı karakterlere geri plandan liderlik yapardı. *Viking* ise ana karakter olan bizi de aksiyonun tam ortasına bırakıyor. Bırakmak da zorunda, çünkü bu bizim hikâyemiz. Daha karakter yaratma ekranından itibaren bizim hikâyemiz. Jodgeirr ve Astridrr'in oğlu, parlak mavi gözleri, kan renginde saçları olan Frost Jodgeirsson'ın hikâyesi. Tabii özgeçmişimde yer alan göz rengi, liderlik yeteneği, saçlar, isim gibi bilgiler hep ben seçtiğim için böyle; sizin hikâyenizin baş kahramanı belki de kapkara gözleriyle yüreklere korku salan, keltoş biri olacak. Zevkinize karışamam.

Ve işte ön inceleme versiyonunda bu bahsettiğim hikâyemiz babamızın ölümüyle birlikte tahtın boşalmasıyla başlıyor. Normalde tahtın varisi elbette biziz, ama kendimizi bir anda babamızın onuruna verilen yemekte, yüzümüze karşı gülerken içten içe başa geçme planı yapan diğer klanlarla uğraşırken buluyoruz. Ve olaylar gelişiyor.

Daha oyunun başında Asleifr Grimvardarson bana meydan okuyup düelloya davet ettiğinde işimin zor olduğunu anlamıştım. Düelloyu kabul etmesem halkın ileri gelenlerinin önünde küçük düşecektim, benim gibi bir lider adayı nasıl olur da korkaklık ederdi? Benim adıma dövüşmek isteyen sevgili Nefja'nın teklifini kabul etsem "kendi savaşına bir kadını gönderiyor" diye laf çıkarabilirlerdi. Ama dövüş yeteneklerim çok zayıftı, adam gibi bir kılıcım ve kalkanım bile yoktu. Düelloyu kabul etmek intihar anlamına gelebilirdi. Çaresizdim. Öleceksem de onurlu bir şekilde öleyim diye kabul ettim meydan okumayı. Diğer sabah hazırlıksız halde Asleifr'in

Karşı tarafın okçularına bu şekilde serbest atış şansı vermemek lazım aslında.



karşısına çıktım ve beni oracıkta yeniverdi. Ölmemiştim. Ama yenilgiyi kabul etmişken dostlarımdan Ketill bir anda bıçaklayıverdi Asleifr'i. Adam öldü yahu. Büyük bir ayıptı bu, affedilemezdi. Nefja'nın ısrarlarına rağmen ben de Ketill'i öldürdüm, bu utanç hepimize yeterdi. Sonra da düellodan önceki kaydı yükledim ve bu sefer Asleifr'i mağlup etmeyi başardım. Kendisini affetmeyebilirdim, yıkıl karşımdan bir daha görmeyeceğim seni diyebilirdim, öldürebilirdim. Ama ben senin gibi güçlü adamlara ihtiyacım var diyerek yanıma aldım onu. Oyunun neredeyse ilk otuz dakikasında karşıma birbirinden farklı onlarca karar çıkmıştı ve verdiğim her karar bir sonrakini değiştiriyordu.

Bunu *Logic Artists*'in kreatif direktörü **Jonas Wæver**'a sordum. Acaba bu kararlar gerçekten oyunun gidişatını etkiliyor ve büyük sonuçlara yol açıyor muydu; yoksa iyi veya kötü, adil veya acımasız hissedelim diye rol yapma amacıyla mı konmuştu? Bana verdiğim her kararın grup üyelerini etkilediğini söyledi. Hikâyedeki diğer etkilerini bir yana bırakırsak diyaloglardaki tüm seçenekler kişiliklerine bağlı olarak adamlarımı etkileyecekti. Mesela eğer verdiğim karar bize daha az hazine olarak geri dönecekse açgözlü karakterler bundan hoşlanmayacaktı. Tabii buna ek olarak bu seçeneklerin çoğu hikâyedeki ana gidişatı da değiştiriyormuş ve yaptıklarım birilerinin ölmesine veya başkalarının yaşamasına neden olabilirmiş. Jonas'ın şu cümlesi özellikle dikkat çekiciydi: "Viking yalnızca takipçilerinin senin hakkında ne düşündüğünü değil, klanın lideri olarak ne tür seçimler yaptığını da dikkate alıyor: Klanın refahı ve savaş filonun askeri gücü ayrı ayrı puanlandırılıyor ve bu puanlar hikâyenin nasıl biteceğini doğrudan etkiliyor."

Bu ilk kapışmanın ardından köyüme geri döndüğümde saldırı altında olduğumuzu fark ettim ve Asleifr'in de yardımıyla önce kuzeydeki saldırganları püskürttük, sonra da güneyde köprüyü tutmaya çalışan Nefja'nın yardımına koştuk. Bin bir zorlukla o kısmı da atlatınca yine kendimi zorlu kararların, zorlu savaşların, zorlu klan yönetiminin içinde buldum. Ve bundan acayip de keyif aldığımı fark ettim. Şunu hemen eklemem lazım ki oyun Vikingleri konu alan diğer çoğu oyunun aksine fanteziye kaçmıyor ve tarihsel gerçekçiliği ön planda tutuyor. Yani burada boynuzlu miğferler takmış sakallı adamlar görmeyi beklemeyin. Ama tarihçesiyle, mitolojik bağlarıyla, dönemin yönetim şekilleriyle son derece tatmin edici bir oyun var ortada.

Oyunda sürekli Odinn ve Thorr isimleri geçince beni bir merak aldı tabii, bunlar Odin ve Thor değil miydi? Gerçekçi dediğim bu oyun yoksa *WoW*'un Odin'i Odyn, Heimdall'ı Hymdall yapışı gibi Odin ve Thor'un ismini daha fantastik bir atmosfer uğruna değiştirmiş miydi? Sevgili Jonas bu soruma hiç üşenmeyip Norveç lisansının fonetik yapısını korumak için isimlere nasıl yaklaştıklarını anlatan upuzun bir cevap verdi. Eski Norveççe kökenli isimler günümüz cümlelerinde kullanırken yalnızca kök hali kullanılıyormuş, ama zamanında bu isimler cümledeki yerlerine göre sonlarına farklı

"GÖNÜL ÇEKİNCE ÇIKIP CENK EYLEYEYİM, DÜNYA UMRUMDA OLMAZ" DİYE BİR ŞEY YOK. LİDERLİK GÖREVİNİZİ DE YAPMALISINIZ.

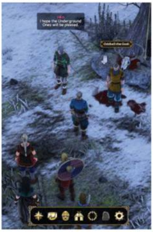
ekler alırmış. Sırf bu eski havayı yaşatmak adına Odin ve Thor gibi isimlerin sonuna ekstra harf eklemişler. Mesela diyelim ki oyunda babamız için rastgele isim yaratımını seçtik ve ismi Kolbjørn oldu. Normalde soyadımızın Kolbjørnsson olması gerekirken bjørn'ün iyelik hali bjarnar olduğundan soyadımız Kolbjarnarson oluyormuş. Sırf bu detaylara gösterilen özen bile takdiri hak ediyor bana sorarsanız. Bugünkü Dil Bilgisi ve "Aşağıdakilerden Hangisinde Anlatım Hatası Mevcuttur" dersimiz de sona erdi böylece, teneffüse çıkabilirsiniz.

Henüz *Viking*'in çıkmasına birkaç ay var ama *Logic Artists* elbette ki bununla bitirmeyecek bu seriyi. Akıllarında birçok fikrin olduğunu söyledi Jonas. Serinin güzelliği de bu zaten. Her oyunda istedikleri döneme ve yere gidebilecek, yeni mekanikler, sistemler ve temalar sunabilecek ama bir yandan da serinin özünü koruyacaklar. Serinin gideceği yön hakkında bilgi vermekten çekindi, çünkü bana söylerse beni öldürmesi gerekirmiş, ben de ısrar etmedim. Ama serinin geleceği hakkındaki fikirlerimizi Steam'deki forum üzerinden tartışmalara katılarak paylaşabileceğimizi söyledi. Siz bu yazıyı okurken ben de Steam forumunda Expedition: Cthulhu için kendime mürit toplamaya çalışıyor olacağım. Ya da neyse, dünya henüz buna hazır olmayabilir.



Yalnızca karakter yönetimi değil, köy kasaba yönetimi de son derece önemli.

Kurbanlar, adaklar, dönemin şiddet ve vahşeti. Hikâyenin gerçekçiliği ön planda.







Skynet'in geleceği gün giderek yaklaşadursun, 90'ların iyimser bilimkurgu filmlerinin aksine aklımızı başımızdan alacak bir yapay zekânın varlığını hâlâ mumla arıyoruz. (Çünkü elektrik gidip duruyor!) Akıllı telefon asistanlarımız bile günlük konuşma dilimizi anlayabilecek seviyeye gelmediler henüz. Peki oyunlarda karşımızda ciddi rakipler ya da gerçekçi yoldaşlar olarak çıkmasını beklediğimiz yapay zekâ hâlâ istediğimiz yerden çok mu uzak? Editörlerimize sorduk, onlar da "yoo, hiç de değil" dedi. Robotların dünya istilasını izleme etkili O Niye Öyle Oldu?'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: Yapay Zekâlar (Nedir ve Nerelerde Bulunurlar?)
AYIN TARTIŞMACILARI: EMRE SÜMER, ERİM BİLGİN, ÖMER AKDAĞ

SORU: OYUNLARDA YAPAY ZEKÂNIN OLMASI GEREKEN SEVİYEYE ULAŞTIĞINI DÜŞÜNÜYOR MUSUN?

Ö: Yapay zekâ olması gereken seviyeye gelse zaten çoktan robotlar yükselmişti de insanlığın sırf zarar ziyan olduğunda karar kılıp soykırıma başlamışlardı. Yok yok, gidecek daha çok yolları var. Hele en son *Civ VI*'nınki hayal kırıklığı yarattıktan sonra bir "püf" efekti vermek istiyorum. Hoş ama *Civ* gibi özellikle patlak örneklerini saymazsak, özellikle aksiyon, FPS gibi tarzlardaki yapay zekâ yerinde geliyor bana. Yani aslında kendimi bildim bileli aynı yapay zekâya karşı savaşıyormuşum gibi ama bu kötü bir şey değil gibi bir taraftan. Sonuçta kendi başımıza binlerce düşman temizlediğimiz oyunlar bunlar, direkt bizim kadar iyi hareket edebilselerdi sıkıntı olurdu. Yine siperde durmak yerine yolun ortasında dikilip ateş eden tipler veya kapının arkasına sinip gelen 10 tane adamı indirme gibi durumlar sık sık yaşanıyor ama onun dışında iyidir ya, benim bir derdim yok güncel oyunların yapay zekâsıyla. Onların da onları öldürmemle ilgili bir derdi yoksa gül gibi çatışır gideriz.

E.S: Valla ben oyunlarda yapay zekânın yeterince ilerlemesini bıraktım, özellikle son 10 yılda neredeyse hiç ilerlemediğini düşünüyorum. İnternet yapay zekânın moron gibi davrandığı komedi videolarıyla dolu, çoğu da üzerinde yüzlerce insanın çalıştığı büyük projeler. Eski oyunlarda en azından pattern'leri neyse ona göre hareket ediyordu gariplerim. Bu pattern'leri izleyip ezberlemek, sonra da zayıf noktasını bulmak ayrı bir zevkti. Şimdiyse inatla aynı duvara koşarak delmeye çalışan tiplerle kapışıyoruz. Teknolojik yeterlilikle oyunlarda yapay zekânın evrimi çok da doğru orantılı değil gibi. Gerçi ben oyunların zekâ kavramı da dâhil gerçek hayatı birebir aktarması gerektiğine de inanmıyorum. Arkadaşınla oynamak dururken "arkadaşın gibi hareket eden bir yapay zekâ" ile oynamak hastalıklı bir düşünce bence. Beni kazanınca zafer hissiyatı tattıracak kadar zorlasın yeter, daha üstü için insanlar her daim var çünkü.

ER: Modern aksiyon oyunlarında, yapay zekânın biraz karakter animasyonları tarafından geride tutulduğunu düşünüyorum ben. Oyuncu girdisini, karakter animasyonu falan beklemeden doğrudan oyuna yansıtan eski veya indie oyunlarda, online ortamda karşınıza çıkabilecek rakip bir oyuncunun refleksif hareketlerine yakın, ortamına hızlıca tepki veren NPC düşmanlar görmek mümkün. Fakat modern AAA oyunlarda bu aralar sizi görünce önce bir şaşırma animasyonu geçiren, sonra her vurulduğunda sendeleyip saldırısına ara veren, bir engelden çok bir atmosfer öğesi gibi davranan düşmanlar var. Bence modern yapay zekâların oyun içindeki çatışma ve planlama yeteneklerini küçümsememize neden oluyor bu.

Diğer yandan katılıyorum, her oyunda yapay zekâ inandırıcı veya özellikle çok zeki olmak zorunda değil. Örneğin *ArmA* veya *Stalker* gibi serilerde yapay zekânın tepkileri, oyuncunun hareketleri kadar önemli ve belirleyiciyken, bu

> DÜZGÜN BİR YAPAY ZEKÂ STRATEJİ VE GİZLİLİĞE DAYALI AKSİYON OYUNLARINDA ÇOK ÖNEMLİ!
> -ÖMER

MODERN AKSİYON OYUNLARINDA, YAPAY ZEKÂNIN BİRAZ KARAKTER ANİMASYONLARI TARAFINDAN GERİDE TUTULDUĞUNU DÜŞÜNÜYORUM.
-ERİM

kompleksliktteki bir yapay zekâ mesela *Super Mario*'da abes durur; oyuna ekleyeceği bir şey olmaz veya en iyi ihtimalle oyunun akışını bozar. Bana sorarsanız bir oyunda en büyük keyif de mekaniklerini öğrendiğimiz sıkışık durumları alt edip, oyunun çalışma prensiplerini bükebildiğimiz kadar bükerek elde edilen zaferlerden alınıyor.

Bunun dışında, yapay zekâların son 10 yılda pek ilerlemediği konusunda Emre'ye yarı katılıyorum. Stratejik düşünme konusunda pek gelişmediler gerçekten, fakat detaylar konusunda epey bir yol kat ettiler. Bence de NPC'lerin önemli anlarda verdiği tepkiler başlıca kritik oynanış yönleriyle öne çıkıyor olmalı, fakat tüketiciler yıllardır bunun yerine süsleme yönünde gelişme görmek istediler. Dolayısıyla 2010'ların yapay zekâları uygulamada 2000'lerdekinden pek farklı davranmasa da, yaptıkları davranışları çok daha şık bir şekilde gösterebilecek şekilde geliştiler.

PEKİ "KENDİNİ GELİŞTİREN, TAHMİN EDİLEMEZ" YAPAY ZEKÂ FİKRİNE KARŞI BAKIŞIN NEDİR?

E.S: Bence olaya şu açıdan yaklaşmamız lazım, biz oyunlardan ne kadar akıllı yapay zekâlar istiyoruz? Standart bir FPS oyununda bütün NPC karakterleri sizin gibi iyi oynayan arkadaşlarınızın yönettiğini düşünün. En az 10 arkadaşınızın sadece size saldırdığı bir deathmatch ve siz tek başınasınız. Kaç dakika hayatta kalabilirdiniz? En ufak bir çatışmayı bile canlı atlatabilmek için yüzlerce kez denemek zorunda kaldığınızı ve bunu bütün oyun boyunca yaptığınızı düşünün. Kendimizi kandırmayalım, bu sizce zevkli bir oyun olur muydu?

Aslında oyunların gerçekten neden olduğu fikri de işte burada devreye giriyor. Gerçek hayatta imkânsız görülen şeyleri mümkün kılmak ve deneyimleyebilmek için... Oyunların insan zekâsına erişemeyen (ve bence erişmesi de gerekmeyen) yapay zekâları da bu iş için var zaten. Eksikleri yüzünden imkânsız görülebilen her şeyi bir **Rambo**, bir **Messi**, **Jackie Chan** edasıyla mümkün kılabilmek için.

Ö: "Kendini geliştiren, sizin oyun stilinize adapte olan yapay zekâ" lafları hep bir soğuk gelmiştir bana. Buradan o yapay zekâya sesleniyorum: Kendin ol birader! Etrafındaki insanların nasıl düşündüğünü, pardon, nasıl oynadığını çok kafaya takma! Sen elinden geleni yap, biz sana adapte oluruz dostum! Ha, çok da abartma tabii işi, bizim de seni öldürebilmemiz lazım neticede, anlayış plz.

Aslında aksiyon ve FPS türlerine dair konuştuk nedense daha çok ama aslında o türlerde nispeten az önemli bence yapay zekâ. Asıl düzgün bir yapay zekâ strateji ve gizliliğe dayalı aksiyon oyunlarında çok daha önemli. Sıra tabanlı stratejiler bu işi bir türlü tam kıvıramadı mesela. Sadece *Civ* değil, *Heroes*'dur, *Master of Orion*'dır, *Total War*'dur, diğer 4x stratejilerdir, hep bir yerlerde facepalm yaptırıyor. Gerçek zamanlı stratejiler daha başarılı bu konuda, *StarCraft II*, *Assault Squad 2* gibi oyunlarda bayağı sıkıntı yaşadığımı hatırlarım. Gizliliğe dayalı aksiyon oyunları da son yıllarda bu işi bayağı kıvırdı diye düşünüyorum. Son *MGS*, *Splinter Cell* ve *Hitman* oyunları saksıyı çalıştırmaya itiyor insanı.

ER: Kendini geliştiren yapay zekâ kavramının işe çok daha kuvvetli şekilde dâhil olmasının zamanı çoktan geldi bence. Özellikle dikkat ederseniz son yıllarda "istediğiniz şekilde oynamakta serbestsiniz" konseptinde *Deus Ex*, *Dishonored*, *Watch_Dogs* gibi isimler gitgide artıyor. Bu oyunlardaki saldırı tekniklerinin çeşitliliğiyse bir nevi çeşni oluyor genelde. Hepsinde de tek bir yöntemde uzmanlaşıp, ister herkesi vurarak, ister herkesi bayıltarak falan oyunları bitirmek mümkün.

Şahsen önceden programlanmış, hepsi birbiriyle aynı tepkileri veren 200 yapay zekâyla savaşacağıma, çok iyi programlanmış ve kestirmesi zor bir taneyle başa çıkmayı tercih ederim. Örneğin *Alien: Isolation*'ın sonradan DLC ile gelen Nightmare zorluk seviyesinde, Xenomorph kardeşimizin etrafını algılama ve beni kendimi av gibi hissettirmedeki başarısı beni epey rahatsız etmişti.



SAYFA SONU SORUSU

HANGİ OYUNUNUN YAPAY ZEKÂSI SANA "OHA" DEDİRTMİŞTİ?

E.S.: PES 2007'de galip giden rakibin zaman çalmak için topu korner direğine götürüp saklamasını ilk kez gördüğümde...

Ö: Ağır saçmaladığı da oluyordu bazen ama The Phantom Pain'in organik hareket eden birlikleri taktiksel olarak ciddi kafa yormama neden olmuştu. The Last of Us'ın da ismini anmak isterim ayrıca.

Er.: Biraz tuhaf olacak ama ben hâlâ bir yapay zekâ rakipten en çok etkilendiğim an olarak çocukken ilk defa bilgisayara karşı satranç oynamayı denediğim günleri seçeceğim. Karşımdaki makinenin sadece bir oyuncak değil saygı duyulacak bir güç olduğunu fark etmiştim adeta.

Bu ay seviyeyi yükselttik, AAA değil, AAAAAA oyunlara bakalım dedik



İHSAN C. ASMAN

DETROIT BECOME HUMAN

İSTE METRE

İnsansı robotların altın zincirinde kişisel bir halka

2012'de Quantic Dream'in PS3 ile neler yapabileceğini göstermek için hazırlanan ve **David Cage**'in bizzat metin yazarlığını yaptığı *Kara* isimli teknoloji demosunun bu denli büyüyerek başlı başına bir oyun haline geleceğini, muhtemelen Cage'in kendisi dâhil kimse tahmin edemezdi. Ama Kara milyonlarca kere izlendi ve insanlar, bağırlarına bastıkları bu masum androide gerçekte ne olduğunu günbegün daha da merak eder oldu. Ve işin gerçeği, Cage de bunu kendine sormaya başladı ve eh, şu an ben de *Detroit: Become Human*'ın istemetremizde yarattığı ısı sorunlarıyla boğuşuyorum.

SOSYOLOJİ 101: TOPLUMSAL TABAKALAŞMA

Biz oyuncular, başta *Deus Ex: Mankind Divided* ve *Mafia III* sayesinde, artık AAA oyunlarda toplumsal sorunlara etraflıca değinilmesine alışkın hale geldik. Gerçekten de bu sorunlar yetkinlikle hikâyeye yedirildiğinde, hem kurgu anlamında başarılı hem de aynı oranda zihin açıcı oyunlarla karşılaşabiliyoruz. E3 dosyamızda zaten oyunla ilgili şahane bir yazı okudunuz ve biliyorsunuz ki *BH*'de de, toplumsal hiyerarşinin en diplerinde bulunan androidler olarak "insan şehri" Detroit'te yolumuzu bulmaya çalışıyor olacağız. Yapay zekâ vs insan temasına şu sıra çok sık maruz kalsak da projenin başında, anlattığı şahsi hikâyeleri oynanışın en temel öğesi haline getirmesiyle tanıdığımız David Cage olunca insan da olsanız, android de olsanız heyecanlanmadan edemiyorsunuz. Kendisi Ekim ayının sonlarında nihayet Detroit'in senaryosunu tamamlandığını açıkladı ve bugüne kadar Quantic Dream'in yaptığı en iyi işin (Heavy Rain?) yanında dahi, Detroit'in senaryosunun 20 kat daha karmaşık kalacağını söyledi. Ayrıca bu denli devasa bir senaryoyu yazmaya asla tek bir beynin yetmeyeceğini belirterek, hikâye şahsi olsa da ortaya çıkan eserin kolektif olduğuna vurgu yaptı.

Quantic Dream oyunlarında karar ve sonuçların ne demek olduğunu Cage'in bu son söyledikleriyle birlikte tekrar düşününce, yeni karar-sonuç sisteminin sahip olacağı derinliği hayal edebiliyor musunuz? Bunca farklı kombinasyonda hikâyenin her bir oyuncu için epey şahsileşeceği kesin gibi. Kafamızda canlandırması zor ama bir o kadar da heyecan verici bir potansiyele sahip *BH*. Ayrıca bu bilgileri verdiği röportajda Cage'in dikkatimi çeken bir vurgusu daha oldu. Kendisi bir partide, geçmişinde iki sene evsiz olarak yaşamış bir kadınla tanışmış. Kadının, *Beyond: Two Souls*'daki evsiz sahnesinden derinden etkilendiğini gözyaşları içinde kendisine anlatması Cage'e ziyadesiyle tesir etmiş ve olayı, bir sanatçının alabileceği en değerli geribildirimlerden biri olarak tanımlamış. Dolayısıyla bu adam için hikâye namus gibi bir şey sevgili okur. Eh ortada böyle tutkulu tutkulu konuşan Cage, binlerce sayfalık bir hikâye ve Amerika'nın her anlamda "ötekiler" şehri olan Detroit varken beklentileri yüksek tutmayalım da ne yapalım?

Üstelik önceki oyunlardan alışık olduğumuz üzere firma, bu oyun için de yeni bir motor geliştirmiş. Bu motorun en büyük getirisinin çok daha başarılı bir sinematografi olacağını iddia ediyor Cage. Bu sayede anlatının yaratacağı etkiyi güçlendirmenin yanı sıra, ışık ve gölgelerle objelerin gerçektekine uygun şekilde etkileşimi gibi teknik detaylar anlamında da kusursuza yakın, pek çok açıdan PS4'ün gücünü test ederek gerçekçiliğin sınırlarını zorlayan bir motoru da arkasına almış oluyor Detroit: BH. Biz de deli gibi bekliyoruz...

TÜR: Macera **YAPIM:** Quantic Dream **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

TÜR: FPS **YAPIM:** Arkane Studios (Austin) **DAĞITIM:** Bethesda Softworks **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

PREY



Yıllar önce OGZ Online için, Arkane Studios'un büyüyüp iki parçaya bölündüğü haberini yaptığımı hatırlıyorum. Bir taraf pek tabii *Dishonored 2* için çalışacakken, diğer tarafın neyle ilgilendiği meçhuldü. Meğerse fırında pişen şey yeni *Prey*'miş.

Şimdi, ilk *Prey*, 2006'da bilgisayarlarımıza teşrif eden; uzaylı işgali, kaçırılan kız arkadaş klişelerine ek olarak Kızılderili temasına yer veren bir oyundu. Aynı evrende geçecek olup fragmanıyla epey ilgi çeken *Prey 2* ise 2014 yılında resmi olarak iptal edilmişti. Yeni Prey, söylenene göre eski serinin "yeniden kurgulanışı" olacak. Diğer bir deyişle, *Prey 2*'nin iptali sırasında muhtemelen çok erken safhalarda olan yeni projelerine isim bulmaya uğraşmayıp, "hazır hakları eldeyken ismini *Prey* koyup geçelim" demiş Arkane.

Böyle deme sebebim yeni *Prey*'in gördüğüm kadarıyla önceki oyunla hiçbir alaka barındırmıyor olması. Eski oyunun gayet boş beleş olan konusunun yerine bir alternatif tarih senaryosu gelmiş çünkü; Başkan Kennedy, kendisine düzenlenen suikasttan sağ kurtuluyor. Rusların bu olaydan birkaç yıl önce uzaya gönderip, Typhon adı verilen dünya dışı organizmalarla karşılaştığı uydu ABD ve Rusya'nın işbirliği yapmasına ön ayak oluyor. Karantina altına alınan yaratıklar üzerinde iki devletin ortak yürüttüğü çalışmalar, insanı evrimini bir üst katına çıkarırken yaratıkların arz ettiği risk de görmezden geliniyor. Olan tabii ki oluyor ve 2032 yılında uzay istasyonunda olaylar çığırından çıkıyor. Biz de muhtemelen üzerinde deney yapılan insanlardan biri olarak, yaratıkların serbest kalıp dünyaya kaçmasını önlemeye çalışıyoruz.

Gördüğümüz kısacık oynanış videosundan oyunda "bardak olabildiğimiz" dışında çok bir şey çıkarabilmek mümkün değil açıkçası. Lakin atmosfer gayet etkileyici duruyor. Kulağa çok da orijinal gelmeyen konseptin beni beklentiye sokma sebebi, oyun piyasasındaki en iyi hikâye yazarlarından **Chris Avellone**'un da yapımcı ekibe katılmış olması! *Planescape Torment*'in ve daha nicelerinin hikâyesini yazan bu adamın belki de ilk defa RYO dışında bir türe, hem de yüksek bütçeli bir oyuna el atmış olduğunu görmek sizi heyecanlandırmıyorsa, ne heyecanlandırır bilmiyorum. *Dishonored 2*'nin de nelere kadir olduğunu düşününce, hep beraber heyecanlanalım bence! **–Onur**





TÜR: Aksiyon **YAPIM:** SIE Bend Studio **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

DAYS GONE

Düşünsene, karizmatik bir motorcusun ve belli ki hatırı sayılır bir çetenin mensubusun. Daha doğrusu eskiden bir çete mensubuymuşsun. Diğer üyelerin çoğu zombi olmuş ya da çoktan beyinlerini akşam yemeği niyetine sunmuş. Sen de herhalde kıdemli bir elemanmışsın çetende. Hiç yoktan sözü geçen, saygı duyulan bir tipmişsin. Kardeşlik falan durumları var. Elinden her iş geliyormuş gibi de gözüküyor. Sanki tam zombi istilasında hayatta kalmak için doğmuşsun. Ve o beklediğin gün gelmiş, bir anda tüm dünyan değişmiş. Sadece senin değil, tüm insanlığın dünyası değişmiş. Artık yok şu çete benim tavuğuma kışt dedi falan gibi kavga sebeplerinden daha büyük sıkıntıların var. Hayatta kalmaya çalışmak gibi.

Tam anlamıyla *Sons of Anarchy* ve *Last of Us*'ın post apokaliptik, umut vadeden çocuğu gibi gözüktü bana *Days Gone*. İzlediğim E3 fragmanları arasında gerçekten en çok da ondan etkilendim (*God of War*'ı saymıyorum, onun yeri ayrı). Oynanış izlediğimiz kadarıyla gerçekten çok etkileyici ve sinematik görünüyor. Hikâye yönünün de belli bir ağırlığı olacağını çıtlatan sahneler izlemiştik yayınlanan oynanış videosunda, ki bu çok umut verici. Zombilerin dopingli olması, sürü halinde gezmesi *World War Z*'yi hatırlatan, diğer zombi oyunlarından farklı olarak gördüğüm bir durum. PlayStation'a özel çıkan oyunların çoğunu seven bir konsol adamı olarak da *Days Gone* şimdilerde içimi kıpır kıpır ediyor. Çıktığında biz de beyni bırakıp saatlerimizi ekrana gömecek miyiz göreceğiz ama ben umutluyum vallahi. "Çok gaza gelmeyelim ama bir gözümüzü de üzerinde tutalım" oyunlarından sayıyorum şimdilik. **-Emre K.**

SONY'DEN MUTLU YILLAR

2016'yı iki şahane makineyle süsleyip öyle paketleyelim demişler



ÖMER AKDAĞ

PLAYSTATION 4 PRO

VE SONY'NİN KAFALARDA SORU İŞARETLERİ UÇUŞTURAN, "TAM OLARAK YENİ OLMAYAN YENİ KONSOLU" PLAYSTATION 4 PRO ÇIKIŞINI YAPTI, OFİSİMİZE ARZ-I ENDAM EYLEDİ. ŞÖYLE İÇ-DIŞ İTİNAYLA BİR BAKIŞ ATALIM KENDİSİNE.

TASARIM

Önce bir kucağımıza alalım, bakışalım yeni konsolumuzla. Zevk meselesi olduğu malumunuz tasarım mevzusunun ama şahsen ben görsel olarak gayet başarılı buldum PS4 Pro'yu. PS4 Slim'i geçtim, normal PS4'ten de daha büyük ve biraz daha ağır aygıt. Sony'nin tasarımcılarının genel olarak PS4'te fıstıklı baklavadan ilham aldığını tahmin ediyorum, aynı çizgi devam ediyor. Konsolumuzu ortadan bölen 1 değil 2 çizgi var bu kez. Ayrıca PS4 Slim'de olduğu gibi tamamen mat bir siyah tercih edilmiş. Normal PS4'ün 3'te biri parlak siyahtır bildiğiniz gibi. Şık olsa da hem parmak izlerini ve çizikleri gösterdiği için, hem de daha önemlisi aygıtı televizyonun önüne koyduğunuzda görüntüyü yansıtıp rahatsız ettiği için sevmiyordum zaten o kısmı. Komple matlaştırma doğru karar, tasarımcılara artı 1 puan daha. PS4 Slim'in aksine köşelerinin oval olmadığını, keskin olduğunu da not edeyim.

Yani genel olarak cicili bicili olmayan, büyük, koyu, köşeli, sert bir tasarımımız var. Aygıt "benim olayım performans gençler" diye bağırıyor resmen.

Üzerindeki giriş-çıkışlara ve tuşlara baktığımızda da normal PS4'e göre önemli sayılabilecek farklar görebiliyoruz. Mesela PS3'te kullandığınız güç kablosunu PS4'te de kullanabiliyordunuz ya, yok artık o, Pro'daki güç kablomuz daha irice. Bunun dışında PS4 Pro'da 2 değil 3 USB 3.1 girişi var (1 tanesi arkada). Fazla USB her zaman iyi bir şey tabii. Fazladan kol bağlamaktan Flashdisk veya yakalama kartı takmaya kadar çok konuda ekstra rahatlık sağlar. Fiziksel değişimlerin arasında en sevdiğim ise açma tuşunun ve disk çıkarma tuşunun dokunmatik olmaktan çıkması oldu. "Azıcık ittireyim de masaya ayağımı koyayım" diyorsunuz, hop PS4'ünüz açılıyor, sonra işin yoksa bir de konsolu kapatmakla uğraş. Parmağınızla çökebildiğiniz tuşlar candır! Dokunmatiğe hayır! Nokia 3310 geri gelsin!

İKİNCİL PERFORMANS

Aygıtın esas performansına geçmeden önce yancı donanımlarla ilgili de 1-2 geliştirme var sözü edilesi. Bir kere PS4 Pro, 1 TB'lık bir diskle



geliyor. Doğruya doğru, 500 GB, özellikle de diskli oyun yerine dijital oyun tercih ediyorsanız çok çok azdı. 1 TB ise ömür geçirilecek derecede büyük bir kapasite olmasa da oyuncuların %95'ine yetecektir. Kablosuz internet alıcısı da geliştirilmiş ayrıca. Eğer bağlantınız hızlıysa indirmelerde bayağı fark yaşayacaksınızdır.

Aygıtın haklı eleştirilere hedef olan bir yanı yalnız 4K blu-ray disk desteğinin olmaması. Tabii online olarak 4K film ve dizi izleme imkânı mevcut ama yani 4K blu-ray'ler Türkiye'de henüz biraz sınırlı olsa da 4K televizyonum, yanında PS4 Pro'm, köşe başında da 4K blu-ray kiralayabileceğim bir yer olsa çok gıcık olabilirdim bu duruma.

BİRİNCİL PERFORMANS

Sayfanın bir yerlerinde göreceğiniz donanım özelliklerine bakarsanız PS4 Pro'nun PS4'le genel olarak aynı teknolojileri kullandığını görebilirsiniz. Aynı teknolojilerin daha güçlü versiyonlarını ama tabii. "Aygıt PS4'ten şu kadar kat daha güçlü" demek teknik olarak doğru olmaz ama işlemcisinin ve ekran kartının PS4'ünkinden aşağı yukarı 2 kat daha güçlü olduğu söylenebilir.

Yani kısacası elimizde şık ve güçlü bir konsol var. Peki ama niye var?

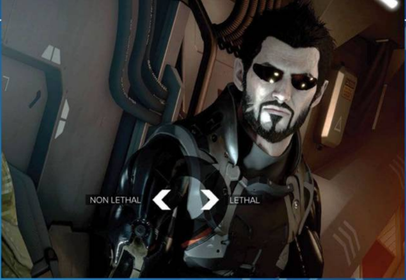
PS4 Pro duyurulduğunda PS4 sahibi herkesin aklında aynı endişeler vardı: Ya artık oyunlar PS4 Pro'ya özel yapılırsa? Ya yıllarca beni götürmesini beklediğim konsolumun ömrü aslında tükenmek üzereyse?

Ama endişe edecek bir durum yok. Sony üstüne basa basa söylüyor ki bu aygıt bir PS4. PS4 Pro'da çalışıp PS4'te çalışmayan bir oyun kesinlikle ama kesinlikle olmayacak. PS4 Pro daha üstün bir grafik performansı isteyenlere yönelik bir konsol. Daha fazlası, yeni bir konsol nesli değil. Ha, şahsen endişe seviyem sıfıra inmiş değil yine. Sony tabii ki sözünde duracaktır ve PS4 Pro'da çalışıp PS4'te çalışmayan oyun olmayacaktır. Ama yapımcı stüdyonun biri PS4 Pro'yu alıp oyununu ona göre geliştirdiğinde, sonra bu oyunu PS4'te çalışabilsin diye kısmaya kalktığında iyi bir performans alabilecek mi PS4 sahipleri? Umuyorum öyle bir şey yaşanmaz ki aslında zaten farazi konuşuyorum şu an, öyle bir şey olmama ihtimali yüksek. Başımıza gelirse o zaman yaygara koparırız.

PS4 Pro genel olarak 2 konuda öne çıkıyor: 4K desteği ve PlayStation VR. PS VR'la PS4 Pro'nun arası nasıl deneyemedik başlık Türkiye'ye daha gelmediği için. Yan sayfada PS VR'dan bahseden gazeteci arkadaşım Göktuğ Yüksel de ABD'den bildirdi zaten. Ama olumlu şeyler duyuyoruz birinci dünya ülkelerinden, PS VR oyunlarında önemli farklar yaratıyormuş diyorlar. 4K desteği ise bittabii güzel bir şey.

Şu an PS4 Pro'yu destekleyen 30 civarı oyun bulunuyor. Bunların çoğunluğunun sunduğu 4K desteğinin "upscale" olduğunu belirtmekte fayda var. Yani evet önemli bir fark hissediyorsunuz ancak oyun 4K şeklinde tasarlanmadığı için gerçek, yani "native" bir 4K desteğine sahip bir oyunda olacağı kadar dev bir fark da bulunmuyor. Şu an native 4K desteğine sahip oyunları saymak gerekirse:

- **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition**
- **The Elder Scrolls Online**
- **NBA 2K17**
- **Rise of the Tomb Raider**
- **Helldivers**
- **Mantis Burn Racing**
- **Neon Chrome**



- **Rez Infinite**
- **Thumper**
- **Viking Squad**
- **Wheels of Aurelia**
- **The Witness**
- **Bound**

Yalnız aslında bir yapımcının PS4 Pro'dan yararlanmasının birkaç yolu olduğunu belirtmek gerek. Mesela *Final Fantasy XV*'te iki seçenek olacak: İsterseniz 4K'da 30 fps'yle, isterseniz de 1080p'de 45-60 fps'yle oynayabileceksiniz. Ya da mesela *Firewatch*'u 4K televizyonda 1440p de oynayabilirsiniz, normal 1080p de oynayabilirsiniz. 1440p'de detay seviyesi yüksekken 1080p'de gölgeler daha iyiymiş ve yükleme süreleri kısaymış. Bir yarım dakikanızı ayırarak oynamak istediğiniz oyunun PS4 Pro'da ne gibi güzellikler sunduğunu Google'da aratmak isteyebilirsiniz yani. Tabii birçok oyunun PS4 Pro'yla birlikte HDR desteklemeye başladığını da not etmek gerek. Şahsen çok sempati besleyemedim HDR teknolojisine şimdiye kadar ama tercih edenler olacaktır elbette.

KİMİN İÇİN?

Geldik en hayati soruya: PS4 Pro almalı mı? Ve tabii ki bu sorunun tek bir yanıtı yok. Öncesinde kendinize sormanız gereken 2 soru var: 4K televizyonunuz var mı veya alacak mısınız? PS VR'ınız var mı veya alacak mısınız? Eğer yanıtlarınız olumsuzsa PS4 Pro'yu es geçin derim. PS4'ün fiyatları 1.100 TL, Pro'nun fiyatları 1.700 TL civarında geziniyor. 1080p bir televizyondan alacağınız ek performans aradaki 600 TL'lik farka değmez. Ha, cebiniz de gönlünüz kadar zengindir, ona ben karışamam tabii. Yapıştırın bir PS4 Pro gelsin. Bana da bir tane hediye alırsanız hayır demem arada.

Ha 4K televizyonunuz varsa ve/veya PS VR almayı düşünüyorsanız, ve tabii aradaki fiyat farkını karşılayabilecekseniz, PS4 Pro'ya yönelmeniz daha doğru olur diye düşünüyorum. Sonuçta, PS4 Pro'nun HD televizyonlarda sunduğu faydalar çok da gönül çelici değil ama 4K televizyonunuz varsa o televizyonu niye aldınız ki? 4K oyun da oynayın canım arada!



YENİ DUALSHOCK 4

PS4 Pro'nun yanında gelen yeni tip DualShock 4'e bayıldım. Aslında bildiğimiz DS4'ün aynısı dizayn olarak ama 1-2 ufak farklılık var. Dokunmatik yüzeye de şerit halinde bir ışık gelmiş ama görsellik dışında çok önemli değil o. Daha pürüzlü bir plastikten yapılmış olması iyi bir hareket olmuş asıl. Hem elin kaymasını engelliyor hem de aygıtın aşınmasını önleyecektir. Ayrıca tuşlara ve tetiklere basış hissi değişmiş, çok daha tatlı olmuş. En can alıcı kısmı ise analoglar. Eski uyduruk kaplamadan çok daha doğru hissettirdiğini ve çok daha sağlam durduğunu belirtmeliyim.



PLAYSTATION VR

SANAL GERÇEKLİK OLAYININ MUHTEŞEM DÜNYASINA GİRİŞ YAPMAK İSTEYENLER İÇİN EN HESAPLI VE EN RAHAT SİSTEM!

GÖKTUĞ YÜKSEL



Sony'nin "Biraz geciktik ancak en çok satan VR sistemi olacağız" temennisiyle piyasaya çıkan PlayStation VR sistemini çıktığı ilk gün alanlardandım. Heyecanlı bir şekilde kutuyu açmaya başladığımda Sony'e hakikaten hak vermekteydim. Öyle ki birkaç ay önce aldığım HTC Vive'a hem iki kat para vermiştim, hem de sadece HTC Vive için bilgisayarı yenilemek zorunda kalmıştım. Sony VR için ise tek ihtiyacım olan bir adet PlayStation 4 idi, o da zaten vardı. Yani milyonlarca PlayStation kullanıcısı, VR setinden başka bir masraf etmeden sanal gerçeklik dünyasına girmeye hazır. Şu an itibariyle PS VR henüz Oculus Rift ve HTC Vive'ı satış rakamları olarak geçmemiştir sanırım, ancak kalite olarak beni fazlasıyla tatmin eden bir sistem oldu.

PS VR iki değişik pakette satılıyor. Biri (benim aldığım), "Core Set" denen, gözlük ve işlemciden ibaret. Diğer paket ise move kumandaları ve PlayStation kamerasını da içinde bulunduruyor. Eğer taa PS3 zamanından kalma move kumandalarınız ve PlayStation 4 için bir kameranız varsa, core set size yeterli olacaktır.

Çok şık tasarımlı, mavi ve mor karışımı rengindeki kutumuzdan PS VR başlığımız, minyatür bir PS4 edasındaki şirin "processor unit" denen alet, bir adet kulaklık (uyduruk değil), HDMI kablosu, güç adaptörü, resmen 90'ları bizlere geri yaşatan, çarşaf kadar büyük bir kullanım kılavuzu ve de demo oyun diski çıkıyor. Kurulum ise taş çatlasa 15 dakikanızı alıyor. Yani kutuyu açtıktan yarım saat sonra kendinizi demo diskin içindeki oyunlardan birinde hayretler içinde sağa sola bakınırken bulabiliyorsunuz. Tabii ki PS VR'ın en büyük avantajlarından biri de bu zaten. Örneğin HTC Vive'ımı kurmak için bayağı zaman harcamıştım. Lazer vericilerini uygun yere monte etmek, odamda oyun alanının sınırlarını çekmek, PC'mde gerekli yazılımları kurmak falan derken yaklaşık bir saatim gitmişti. Tabii ki "no pain, no gain" demişler, HTC Vive şu anda genel kullanıcılara (bizlere) satılan en kaliteli sanal gerçeklik seti bence. Özellikle elimizdeki kumandaların hassasiyeti, hakikaten benim ağzımı dakikalarca açık bırakmıştı.

Peki PS VR'ın kalitesi ne durumda? Öncelikle kafamıza taktığımız başlıktan bahsetmek istiyorum. HTC Vive'a nazaran daha rahat ve daha hafif olmuş bence. Teknik olarak kaç gramdır, kaç miligramdır onlara bakmadım, ancak alnımıza yasladığımız yastıkvari bölge vasıtasıyla, aletin ağırlığı bir şekilde benim kafama daha iyi dağıtıldı gibi hissettim. Ayrıca adamlar çok fonksiyonel bir olay da yapmışlar: Gözlüğün alt kısmındaki düğmeye basarak gözlüğün sadece ön kısmını ileri doğru ittirebiliyorsunuz. Bu da aleti kafamıza takmayı veya kafamızdan çıkarmayı çok daha kolay hale getiriyor. Aynı zamanda kafamıza/yüzümüze değen kısım suni deri gibi bir şey olduğundan dolayı, temizlenmesi de daha kolay oluyor. HTC Vive'ı denemeye gelen arkadaşlarımdan biri aleti çok sevip yarım saat oynamayı bırakmamıştı, sonrasında da "bir de sen oyna seni görelim" deyip aleti bana vermişti. Zorunlu olarak aleti kafama taktığımda sırılsıklam olmuş olan o sünger suratıma değdiğimde inanın başkasının ısıtmış olduğu sandalyeye oturmaktan daha beter bir his sarmıştı tüm vücudumu.

Resimlerde de görmüş olacağınız üzere alet beyaz renkte, "white is the new black" söylemini de göz önünde bulunduracak olursak açıkçası alet çok şık olmuş. Ancak plastiği, HTC Vive'ın plastiğinden daha ucuz gibi duruyor. Sanırım bunun sebebi de aleti daha hafif yapmaya çalışma çabaları olsa gerek. Hafif olan sadece aletin kendisi değil, aynı zamanda da kabloları. HTC Vive'ın arkasından halat gibi bir kablo topluluğu çıkıyor arkadaşlar, hakikaten aleti aşağı doğru çekiyor. PS VR'ın kabloları çok daha ince yapılmış. Tabii uzun süreli test etmedim, bu kablolar daha çabuk aşınır mı, kopar mı bilmiyorum ancak açıkçası çok daha rahat olmuş.

PS VR, konumsal yer belirlemesi (böyle bir şey var mı, ben mi icat ettim bilmiyorum) için direktman Move teknolojisini kullanıyor. Kamera, gözlük üzerindeki ışıkları okuyor ve de ne kadar uzakta olduğunuzu, nereye baktığınızı falan anlıyor. Aynı zamanda gözlüğün içindeki akselerometre ve de jiroskoplar da ışık algılamaları verilerine ek olarak kullanılıyor. Tabii dediğim gibi bu, HTC Vive'ın lazer sistemi kadar nokta atışı yapamıyor ama ben yine de hayret ettim ne kadar iyi yapılmış olduğuna.

KURULUMUNUN DA, TAKIP ÇIKARMASININ DA AŞIRI KOLAY OLMASI BÜYÜK AVANTAJ.





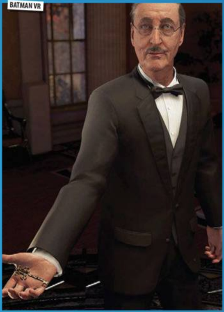
DRIVE CLUB VR



UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD



BATMAN VR



EVE: VALKYRIE



PlayStation VR'ın çözünürlüğü Oculus Rift ve HTC Vive'ınkinden daha düşük olmasına rağmen, adamlar lenslere bir şeyler mi yapmışlar nedir anlamadım, bana ekran hem daha parlak gözüktü hem de pikselleri görmek daha zordu benim için. Zira HTC Vive'ı ilk defa kullandığımda anında pikselleri görmüş ve de "yapma be hocaaa" demiştim. PS VR'da bana daha zor geldi pikselleri görmek. Tabii ki bu arada PS VR'ın yenileme hızının da Rift ve Vive'dan daha iyi olduğunu hatırlatmak lazım. Belki de sebebi budur ama herifler merceklere de bir şeyler yapmışlar. Yakından incelediğinizde böyle değişik bir kaplama görebiliyorsunuz camın üzerinde.

Sony "PS4 Pro, VR oyunlarını daha akıcı çalıştıracak" şeklinde bir açıklama yaptı. Ben bu yazıyı yazdığım vakit henüz elimde PS4 Pro yoktu, ancak normal PS4 ile de herhangi bir yavaşlama, takılma falan görmedim. Tam bir "tak ve çalıştır" sistemi yaratmış adamlar, helal olsun abi ya. Yalnız PS4 Pro demişken şunu da belirtmek istiyorum: PlayStation'ınızdan ilk olarak o minik işlemci ünitesine giriş yaptığınızdan, ve o üniteden de TV'nize giriş yaptığınızdan dolayı, eğer oyunlarda HDR heyecanını yaşamak hevesindeyseniz, maalesef kursağınıza bir bakın, hevesinizi orada bulacaksınız. Zira o ufak ünite HDR'ı desteklemiyor. Yani eğer HDR destekli televizyonunuz ve de PS4 Pro'nuz varsa, VR performansı ve HDR desteği için ikide bir kablo söküp takmanız gerekebilecek. Aaaah ah, biliyorum ne büyük dertleri var bazılarının... :)

Son olarak kutunun içinden çıkan demo diskinden bahsetmek istiyorum. Bu, hakikaten muhteşem bir bonus olmuş, zira diskin içinde tam 18 tane değişik oyun demosu var ve bunların bazıları, bayağı "full price" dediğimiz oyunların demoları. Hemen hemen hepsini çok beğendim ben ancak favorilerim DriveClub VR, Eve: Valkyrie, Tumble VR ve de Until Dawn: Rush of Blood oldu. Gerçi onu oynamaya pek yüreğim yetmedi henüz, ancak yakında tünelde biraz daha ilerlemeyi düşünüyorum...

Sonuç olarak, eğer sanal gerçeklik dünyasına adım atmayı düşünüyorsanız ve PlayStation sahibiyseniz, PS VR'ı kesinlikle sizlere öneriyorum. Belki ilk olarak Samsung Gear VR ile olaya dalıp, sanal gerçeklik dünyasına daha fazla para harcayıp harcamamak istediğinize karar verdikten sonra PS VR'ı da alabilirsiniz. Bana soracak olursanız Sanal gerçeklik teknolojisi, 3D TV'ler gibi 3-4 yıl sonra havası sönecek bir teknoloji değil. Hakikaten bir kere denedikten sonra müptelası oluyorsunuz ve şu anda da bence PS VR, bütçesi kısıtlı arkadaşlar için en iyi seçim.

GÖZE BATAN OYUNLAR

- **Batman Arkham VR**
- **Until Dawn: Rush of Blood**
- **Rigs: Mechanized Combat League**
- **DriveClub VR**
- **Robinson: The Journey**
- **EVE: Valkyrie**
- **Thumper VR**

PS VR PARÇALARI

PLAYSTATION VR HEADSET



Beyaz renkte, hafif, rahat, ince kablolu muhteşem bir başlık. 1920 x 1080 çözünürlüğünde, 120Hz yenileme hızına sahip, görüş alanı ise 100 derece. Başlığın arka kısmındaki sıkıştırma mekanizması ile gözlük kafanıza daha iyi sahipleniyor, ayrıca aletin ön tarafındaki düğme ile ekranı gözünüze yaklaştırabiliyor ve uzaklaştırabiliyorsunuz. Lenslerin arasındaki mesafeyi ayarlamak için herhangi bir ayar bulunmuyor.

PROCESSOR UNIT



Sanal Gerçeklik işlemlerinin yapıldığı ufak, şirin, mini PS4 sıfatındaki alet. PlayStation'ınızın HDMI çıkışını bu alete bağlıyorsunuz, aletin çıkışını da televizyonunuza bağlıyorsunuz. Sanırım balık gözü dönüşüm olayları bu alet içinde dönüyor.

MOVE



PS3 ile piyasaya çıkmış olan bu teknoloji, PS VR'ın ana kontrol kolu haline gelmiş. Tabii ki çoğu oyun bildiğimiz DualShock ile de oynanabiliyor, ancak bu üzeri renkli toplu kollar, şimdilik PS VR'daki "elimiz ve kolumuz" durumunda.

PLAYSTATION KAMERASI



PS VR teknolojisinin ana algılayıcısı, PlayStation'ın ucuz kamerası. Boyuna ve fiyatına bakmamak lazım, çok iyi iş görüyor. Gerek başlığın gerekse Move kollarının ışıklarını algılıyor ve yerinizi, mesafenizi anlıyor.






SANAL GERÇEKLİKLE İLK SICAK TEM
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Oyungezer
YAKALADIK
POKÉMON GO
WORLD OF WARCRAFT
LEGION
BLIZZARD, 12 YILLIK TAHTINA KAT ÇIKIYOR!
OYNADIK!
TAM 30 İNCELEME
INSIDE • GHOSTBUSTERS • DEAD BY DAYLIGHT
ZERO TIME DILEMMA • MIGHTY NO. 9 • MONSTER HUNTER GENERATIONS
THE TECHNOMANCER • ONE PIECE: BURNING BLOOD ve daha fazlası...


OYUNGEZER
ÖZEL DOSYA

İNCELEME



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



Puan	Açıklama	Puan	Açıklama
10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Anno 2205: Frontiers	6	-
Aragami	7+	75
Archimedes	6+	-
Battlefield 1	8+	88
Battlerite	-	-
Call of Duty: Modern Warfare Remastered	-	82
Champions of Anteria	6	67
Civilization VI	7+	89
Cossacks 3	6	64
Crookz: The Big Heist	7+	74
Divinity: Original Sin 2	-	-
Ember	7	71
Event[0]	7	76
Forza Horizon 3	9+	91
Fractured Space	7	79
Gears of War 4	8+	85
Hybrid Wars	5+	-
Industry Manager: Future Technologies	6	-
Mafia III	6+	63
Manual Samuel	7	61
Osiris: New Dawn	-	-
Paper Mario: Color Splash	8	76
Pavilion	7	-
Rogue Stormers	7	68
Serious Sam VR	-	-
Shadow Warrior 2	7	79
Shu	6	85
Syndrome	6	56
The Tomorrow Children	-	-
Virginia	6	74
Wheels of Aurelia	6	66
Wuppo	8+	78

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

YAPIMI DA CEP YAKIYOR

Oyunların yapım maliyetlerinden bahsetmek için her yerden AAA fışkıran sonbahar döneminin bitişinden güzel bir vakit olabilir mi? Video oyunlarının yapım maliyetlerini kesin olarak bilmek neredeyse imkânsız, zira yapımcılar genelde bu tutarları tam olarak vermiyorlar. Ayrıca son dönemde çıkan oyunlara yer vermek istesek de maalesef o değerlere ulaşmak şimdilik pek de mümkün değil. Gene de elimizde belli başlı oyunlar için direkt yetkili ağızlardan çıkan bazı rakamlar var. Yapım maliyetlerinin yapım yılındaki para değerine göre de değişkenlik gösterdiğini ve yandaki değerlerin pazarlama maliyetlerini içermediğini unutmayınız (tüm veriler yapımcıların kendi ağızlarından çıkan değerler olup farklı kaynaklardan toplanmıştır).

- **WORLD OF WARCRAFT (2004)** Yayınlandıktan sonraki ilk 4 yıllık bakım masrafı: 200 milyon dolar
- **HALF LIFE 2 (2004)** 40 milyon dolar
- **BRAID (2008)** 200 bin dolar
- **GRAND THEFT AUTO IV (2008)** (yaklaşık) 100 milyon dolar
- **BORDERLANDS (2009)** 30-35 milyon dolar
- **COD: MODERN WARFARE 2 (2009)** 50 milyon dolar
- **GOD OF WAR 3 (2010)** 44 milyon dolar
- **GRAND THEFT AUTO V (2013)** (pazarlama giderleriyle birlikte) 262 milyon dolar
- **DESTINY (2014)** 140 milyon dolar
- **WATCH_DOGS (2014)** 68 milyon dolar
- **MGS V: THE PHANTOM PAIN (2015)** 80 milyon dolar
- **THE WITCHER 3: WILD HUNT (2015)** 32.4 milyon dolar

TÜR: FPS **YAPIM:** Respawn Entertainment **DAĞITIM:** Electronic Arts / Aral **KUTULU FİYATI:** 288 TL (Xbox One & PS4), 225 TL (PC) **DİJİTAL İNDİRME:** 189 TL (Playstore), 269 TL (PSN & XBL), 60 Euro (Origin) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN**: reddit.com/r/titanfall

TITANFALL 2

TİTAN DÜŞER, DÜŞER DÜŞER AĞLARIM...



SABRİ ERKAN SABANCI





Bu oyunun Source motoruyla yapıldığına hâlâ inanmıyorum. Kabul etmiyorum.



2016 sanırım benim gibi FPS seven insanlar için en güzel yıllardan biri oldu. *Doom*, *Overwatch*, *Battlefield 1*, *Call of Duty: Infinite Warfare* ve *Modern Warfare Remastered*, *Titanfall 2*... İşin oyuncu olarak güzel kısmı her tarzda FPS sevene hitap eden bir şey vardı. İşin oyun basınında çalışan olarak kötü kısmıysa bu sene "Yılın FPS'si"ni seçmek bayağı zor olacak. Evet, istediğinizi diyebilirsiniz, bu saydığım oyunların hepsi iyi, hatta harika oyunlar. Tamam, biri kendini tekrar ediyor (*öhm* *Infinite Warfare* *öhm*), ancak yine de berbat değil. Hadi diyelim ki berbat. Çok kötü. Rezalet ötesi. Benim gibi gelecek temalı FPS seviyorsanız tek alternatifiniz o değil. *Battlefield 1* ve *Call of Duty: Infinite Warfare* gibi iki koca ismin arasında çıktığı için çoğunluğun gözden kaçırdığı *Titanfall 2* de var. Ve dürüst olayım, bu sene bir FPS oyunundan beklediğim neredeyse her şeyi *Titanfall 2* verdi.

BANA GÜVEN

Titanfall'un ilk oyunu herhalde *Battleborn* çıkana kadar çoğu insan için en büyük hayal kırıklıklarındandı. Zamanında ben de "Sadece çok oyunculu oyuna 60$ verilir mi ya?" dedim, bayağı burun kıvırdım. Sonra tükürdüğümü yalayarak ilk önce PC'de, ardından Xbox One'da aldım, üstüne bir de Season Pass yapıştırdım iki platformda da. Bana uzun bir aradan sonra çok oyunculuğu sevdiren oyun oldu *Titanfall*. Saatlerimi gömdüm, ilk defa bir oyunda ölme/öldürme oranım 2'nin üstündeydi. Benim için bu nesilde oynadığım en iyi FPS oyunlarındandı, hâlâ da öyle. Ama hep bir şey eksik hissettirmişti.

Doğru düzgün bir hikâye modu yoktu öncelikle. Özellikle oyundaki harita tasarımları ve o haritaların verdiği harika atmosfer bir "harcanmışlık" hissi veriyordu. Boneyard haritasında kocaman dinozor fosilleri, uçan ejderhalar var ve sizin onlarla geçebileceğiniz tek etkileşim bakıp "ya ne güzelmiş" diyebilmek. Ve Respawn Entertainment'ın el attığı ilk hata da bu olmuş ki çoğu oyuncunun ilgisini tekrar *Titanfall*'a çeken ilk dokunuş da bu zaten. Oyunda gerçekten de sağlam bir hikâye modu var.

Dürüst olmak gerekirse hikâyenin başlangıç kısmı biraz klişe. İlk oyunda yaşanan olayların 5 yıl sonrasında geçen hikâyede Frontier Militia'da Titan Pilotu olmak isteyen bir tüfekçi eri, Jack Cooper'ı yönetiyoruz. Oyunun daha başında IMC sınırları içinde başlayan çatışmada olaylar karışıyor. Sıkışmış bir asker olarak pilotsuz kalmış bir Titan'la, BT-7274'le beraber her Titan'ın 3 ana protokolünden ikincisi olan "görevi sürdür"ü yapmak zorunda kalıyoruz ve oyunun klişe kısmı burada bitiyor neyse ki. İlerleyen kısımlarda da bir iki klişe kısım var ama hem oyunun onları işleyişi başarılı, hem de spoiler'a gireceğinden dolayı bahsetmemek benim fiziksel sağlığım açısından daha iyi olacak. Bir incelemede yanlışlıkla spoiler verdim diye dayak yemek istemiyorum. Onun yerine hikâye modunun güzel yanlarına değineyim ben.

Mesela oynanış, özellikle hikâye modu için gerçekten harika hissettiriyor. Eğer ilk oyunu oynadıysanız vuruş hissiyatının ve Titan kullanımının ne kadar iyi olduğunu hatırlarsınız. Bu oyunda da genel olarak bir fark yok, bildiğiniz *Titanfall* oynanışı temel olarak korunmuş. Yine duvardan duvara atlayıp, ardından Titan'ınıza atlayıp düşmanları temizlemek süper hissettiriyor. Ya da duvardan duvara atlayıp düşmanın tepesine inerken elinizdeki pompalı tüfekle düşmanı öldürmek... İkincisi daha zevkli, farkındayım. Hikâye ve oynanış sadece güzel olmakla kalmıyor, sizi çoklu oyuncu moduna da hazırlıyor. Farklı farklı Titan setleri bulup, istediğiniz anda istediğiniz sete geçip onunla oynayabiliyorsunuz, bu setler çoklu oyun-

REGENERATION NEDİR?

Güzel bir Stone Temple Pilots şarkısı olmasının yanı sıra, Regeneration olayının aslında CoD'daki "Prestige" muhabbetinden pek bir farkı yok. TF2'de karakterinizle ya da silahınızla maksimum seviyeye ulaşırsanız oyun size Regeneation fırsatı veriyor. Eğer bunu yaparsanız silahınızdaki ya da karakterinizdeki Credit harcayarak açtığınız şeyler dışında her şey sıfırlanıyor. Oyundaki bazı görevleri ve kaplamaları sadece bu yöntemle açabiliyor, daha fazla tecrübe puanı da kazanabiliyorsunuz. Bir de silahınıza CS:GO'daki gibi havalı bir "Öldürme Sayacı" takabiliyorsunuz. Artık değer mi değmez mi size kalmış ancak oyunda yapacak yeni şeyler, kendinize yeni hedefler koymak istiyorsanız eğlenceli, orası kesin.



İLK OYUNUN ÖZETİ

Hikâye Militia'nın yakıt ihtiyacından dolayı IMC'nin bir yakıt ikmali istasyonunda başlıyor ve bu çatışmada iki taraf da IMC'nin eski elemanı, şu an IMC gemisi Odyssey'de çıkardığı isyan yüzünden en çok arananlar listesinde olan MacAllan adlı birinden bir imdat çağrısı alıyor. İki taraf da MacAllan'ın çağrısını bir koloniye kadar takip edip burada çatışmaya başlıyorlar ve çatışma sonunca Militia, MacAllan'ı yanına alıyor. Militia'nın asıl amacı eski bir IMC askeri üssünde bulunan "Repulsor" adında, köpek düdüğü gibi işlev gören bir teknolojiyi tersine mühendislikle nasıl bozabileceğini bulup, bu teknolojiyi kullanan IMC hava üssünü vahşi yaratıkların saldırısına savunmasız hale getirip, IMC'nin en önemli yakıt ikmal istasyonu olan Demeter'a gidip orayı yok etmek. Demeter'a ulaşan Militia burada nükleer reaktörü aşırı yüklemeden patlatmaya çalışırken savaş esnasında IMC'nin önemli figürlerinden Blisk'le karşılaşan MacAllen kendini nükleer reaktör odasına kilitliyor ve ölmeden önce Odyssey'deki isyanın başına IMC'nin koramirali olan Marcus Graves'in emriyle geçtiğini söylüyor ve Graves'ten "doğru olanı yapmasını" istiyor. Graves de eski arkadaşının son isteğini yerine getirip Militia tarafına geçiyor. IMC ve Militia arasındaki son savaş Hammond Robotics'in Spectre üreten fabrikasında gerçekleşiyor. Graves, artık IMC'nin başına geçmiş Blisk'i de ikna etmeye çalışıyor ancak Blisk, Graves'in dediklerine inanmıyor. Savaş ve oyunun hikâye modu Militia'nın fabrikayı yok edip IMC'nin savunmaya geçmesiyle sonlanıyor. Bunu çoklu oyunculu modu oynarken anlayabilen herhangi bir insan tanımıyorum. Videolardan ve yazılardan toparlamaya çalıştım ve cidden beynim yandı.

cu modunda da bulunduğundan hepsini deneyip hangisinin sizin için daha iyi olabileceğini önceden görebilirsiniz. Hikâye modunun iki eksisinden biri kısa olması, o yüzden bitirdikten sonra vaktinizi çoklu oyuncu modunda harcayacaksınız. Ya da sadece hikâye modu için aldıysanız oyunu takaslarsınız, sizin tercihiniz tabii.

Oyunun herhalde hikâye modunda yaptığı en güzel şeylerden biri bölüm tasarımları ve yanında gelen atmosfer. Bir bölümde kendinizi evler, hatta mahalleler, sokaklar üreten bir fabrikanın içinde, bölüm tersyüz olmuş şekilde platformdan platforma atlarken ve "Ne oluyor be burada?!" derken buluyorsunuz, başka bir bölümde ilk oyunda bahsettiğim yaratıkların uçtuğu, terk edilmiş bir mekandasınız. Özellikle oyunda zaman yolculuğu yaptığınız bir bölüm var, o bölüm herhalde bir süredir bir FPS'de oynadığım en yaratıcı, en eğlenceli ve oyunun yeteneklerini gözünüze sokan bölümlerden biri olabilir. Fazla detaya girip oyun zevkinizi düşürmek istemiyorum, oynadıktan sonra aynı fikirde olacaksınız.

Ayrıca seslendirme ve diyaloglar gerçekten mükemmel olmuş. İşin güzel yanlarından biri de diyalogları sizin seçebilmeniz. Sadece iki tane seçeneğiniz var, biri klasik düzgün, işini ve görevini ciddiye alan bir Amerikan askeri gibi; diğeriyse tam bir geyik, işinden (adam öldürmek) zevk alan, çenesi düşük bir Amerikan askeri gibi. Diyalogların çoğu BT'yle olduğundan, özellikle ikinciyi tüm oyun boyunca kullanmak gerçekten oyunun mizah yanını bayağı yükseltiyor. Mesela BT yeni bir Titan seti bulduğunda o setin özelliklerini sayarken "birileri âşık oldu sanırım" dediğinizde BT "İnsanlığın âşık olma konsepti hayranlığa, cazibeye, bağlılığa ve saygıya dayalıdır. Sonuç: %50 aşığım." diyor. Bunun gibi çok fazla Türkçeye çevirirken anlaşılmayacak kelime oyunları ve robot düz mantığı espriler var.

NEREDE BENİM KARTLARIM?!

Hikâye modunu oynadınız, hatta tüm başarımları açtınız (oyundaki 50 başarımdan 47'si hikâye modu), yapacak tek şeyiniz artık çoklu oyuncu moduna geçmek. E o zaman şöyle geçin de o taraftan da konuşalım biraz.

İlk oyunun hayranı, hatta fanboyu bir insan olarak *Titanfall 2*'nin betasına (ya da onların deyişiyle, pre-alphasına) hemen atladım. Ve dürüst olmak gerekirse bayağı hayal kırıklığına uğradım. Sevdiğim çoğu şey oyunda yoktu, *Titanfall* gibi hissettirmiyordu. Bayağı bir sövmüştüm cidden. İlk oyunda düzeltilmesi gereken şeyleri bırakıp çok tuhaf bir şey yapmışlardı *Titanfall 2*'yi. Pre-alphada en sevilen çoklu oyuncu modunun (Attrition) olmaması ve oyun çıkana kadar o modun olup olmayacağına dair hiçbir şey dememeleri, yapay zekânın ve kart sisteminin eksikliği bayağı kafaları karıştırdı. Harita tasarımları da pek iyi değildi. Bir de bunların üstüne pre-alphadan hemen sonra oyunun EA Access'e dâhil olmayacağı duyuruldu. EA Access'i bilmeyen arkadaşlar için ufak bir özet geçmem gerekirse; kendisi EA'in Xbox One ve PC'deki özel bir abonelik sistemi ve bu abonelik sayesinde tüm EA oyunlarını çıkmadan önce 10 saatliğine deneyebiliyor ve tüm EA oyunlarında %10'luk bir indirim alabiliyorsunuz. O kötü pre-alphadan sonra bir de bu duyurulunca cidden "ya oyun harbi kötü olacak sanırım" dedim.

İlk oyun sadece çoklu oyuncu moduna sahip olduğundan uzun uzun anlatmaya niyetim yok artılarını. Oynanış, harita tasarımı ve denge konusunda gerçekten çok, ÇOK başarılı bir oyundu *Titanfall*. Ancak popülaritesini çok çabuk kaybetmesinin sebebi içerik, özelleştirme ve oyuncu eşleştirme konusunda çok zayıf olmasıydı. Zaten sınırlı bir kitleye hitap eden oyunun ek paketlerini ücretli yapıp, eldeki oyuncuları da bu paketlerle bölmesi en büyük hatalarından biriydi. Bu hataların hepsi sonradan düzeltildi ama biraz geç oldu. Neyse ki Respawn ve EA, *Titanfall 2*'de böyle bir hataya hiç düşmedi. Hatta oyun pre-alphadan sonra bayağı değişmiş ve Respawn'ın topluluğu sürekli olarak dinlemesiyle de değişmeye ve dengelenmeye devam ediyor.

Çoklu oyuncu moduna girer girmez fark edeceğiniz ilk şey, pre-alphadan beri en sevdiğim özellik olan "Network" sistemi. Bu, bildiğiniz klasik sistem, ancak benzerlerine kıyasla daha aktif ve kullanışlı kesinlikle. İstediğiniz gibi arkadaş çevrenizle ya da takıldığınız bir platformun Network'üne katılarak o Network'ün "Happy Hour"unda fazladan oyun içi para kazanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra oyun aratma kısmının hemen altındaki "Invite Network"ü seçerek oyun aratırsanız o anda çevrimiçi olan ve oyunda olmayan diğer oyunculara otomatik olarak davet gidiyor ve sizin oyununuza katılabiliyorlar. Tek sıkıntı, her maçtan sonra tüm oyuncular dağılıyor, sizin de tekrar davet etmeniz gerekiyor. Respawn buna "gerektiği gibi çalışıyor" diyor, ben de "o zaman öyle çalışmasın" diyorum. Her maçtan sonra tekrar oyuncu arayışına girmek istemiyorum yahu!



Toplam 13 mod var. Bunların 3'ü ortaya karışık, biri de Private Game. O yüzden düz 9 tane mod var diyelim. Bunların arasında ilk oyundan bildiğimiz Amped Hardpoint, Attrition, Free For All, Last Titan Standing ve Capture The Flag'in yanı sıra Pilot Hunter'ın etrafta yapay zekâ karakterlerin dolaşmadığı, sadece Pilotların kapıştığı bir Deathmatch versiyonu olan Pilots vs. Pilots da var. Oyuna yeni eklenen iki moddan biri Bounty Hunt. Öldüğünüzde üstünüzdeki paranın yarısını kaybediyorsunuz, o yüzden bayağı takım çalışması ve dikkat gerektiriyor. Diğer mod ise Coliseum adı altında, "1V1 ME BRO" modu. Evet, bildiğiniz teke tek kapışıyorsunuz ancak girebilmek için Coliseum biletinizin ya da 10 Credit gerekiyor, maçı kazanan da bir tane Advocate hediyesi alıyor. Artık arkadaşlarınıza kavgalarınızı burada sonlandırabilirsiniz. Ayrıca bu kadar oyun modu saydım ama çoğunluk Attrition, Amped Hardpoint, Bounty Hunt ya da Pilots vs. Pilots oynuyor. Ben elimden geldiği kadar Pilots vs. Pilots'dan uzak duruyorum çünkü direkt olarak oyundan nefret etme sebebi. Diğer modlarda biraz yapay zekâ öldürerek "En azından bir şeyler yaptım!" diye kendimi mutlu hissediyorum.

Harita tasarımları da önemli elbette, ilk oyundan gözüm kapalı 5 harita sayabilirim (Rise, Boneyard, Angel City, Colony, Overlook. Yemin ederim saydım!), ancak bu oyunun harita tasarımları ilk oyundaki kadar ilgi çekici ve akılda kalıcı değil. Tamam, berbat değiller kesinlikle, daha kötülerini gördüm (selam *Call of Duty: Ghosts*'daki neredeyse her harita!). Ancak ilk oyundaki kadar eğlenceli, kaos hissini veren, akılda kalıcı bir harita yok maalesef. Neyse, en azından Aralık'ta Angel City gelecek, umarım diğer eski haritaları da getirirler.

Ayrıca beni en çok üzen şeylerden biri de oyundaki kart sisteminin kaldırılmış olması. Çoğu oyuncu bunları kullanmasa ve gereksiz olduğunu düşünse de bence çok yaratıcı ve mantıklı bir sistemdi. *Call of Duty* ya da çoğu başka çoklu oyuncu oyundaki "Killstreak/Scorestreak" gibi, zaten iyi oynayan bir oyuncuyu daha da iyi yapan bir sistem yerine herkesi ödüllendiriyordu kart sistemi. Yıllardır oynamama rağmen zaten hâlâ mantıklı bir açıklama getiremedim şu Killstreak olayına. Bir oyun neden iyi oyuncuyu daha iyi hale getirmeye çalışır ki?

İlk oyunda en çok şikâyet edilen şeylerden biri neredeyse hiç özelleştirme olmamasıydı. Respawn'ın ilk el attığı şeylerden biri de bu olmuş. Oyunda her silah, karakter ve Titan türü için neredeyse yüze yakın kaplama var. İşin güzel yanıysa bunları gerçek para vererek açmıyorsunuz. Bazılarını oyunda bir şeyler yaparak (10 Pilot öldürme, 5 Kilometre duvarda yürüme vb.), bazılarını da kazandığınız Advocate Gift'lerden düşürebiliyorsunuz. Bu Advocate Gift'leri Coliseum modundan da, seçtiğiniz bir fraksiyonda seviye atladıkça da kazanabiliyorsunuz.

Oyunda mikro ödeme olmaması gerçekten çok büyük bir artı. Artık AAA oyunlara bile bulaşan bu sistemin *Titanfall 2*'ye bulaşmaması, üstüne üstlük çıkacak tüm ek paketlerin, haritaların, silahların, kısacası her ekstra içeriğin de ücretsiz olacağını açıklaması Respawn'ın gerçekten oyuncuya ve oyununa verdiği değeri gösterdi. "Acaba oyuncuları daha nasıl yolarız?" düşüncesiyle, zaten parasını verdiğin bir silahı artık kutu açıp şansa düşerse kullanabildiğimiz bir dönemde takdire şayan bir hamle. Sana diyorum Activision! *Call of Duty*'yi rezil ettiğin yetmedi, *Destiny*'min de içine ettin mikro ödeme diye diye! KAÇMA GEL BURAYA! Neyse, sakinim...

Özetle bazı düzeltilebilir eksikleri bir kenara, *Titanfall 2*'nin çoklu oyuncu modu da uzun süre bizi eğlendirecek. Sadece oyun modu ve harita sıkıntısı var. Eğer çoklu oyunculu FPS olarak *Overwatch*'u ve *Battlefield 1*'i sevmediyseniz ya da sıkıldıysanız bir de *Titanfall 2*'ye bakın derim.

BİR MAÇ DAHA...

"Bu sene oynadığın en iyi FPS hangisi?" diye soracak olursanız benden alacağınız cevap *Titanfall 2* olacaktır. Hikâye modu da, çoklu oyuncu modu da gerçekten harika olmuş. Hem en son ne zaman bu tarz bir FPS oyununa tam oyun parası verip, dolu bir oyun alıp, üstüne tüm ek paketlerini ücretsiz bir şekilde edindik, sorarım sizlere sevgili okurlar. Kesinlikle aldığınıza pişman olmayacaksınız. BT'nin de dediği gibi, bana güvenin.

+

- MW dönemi COD'u anımsatan hikâye modu
- Hikâye modundaki harika bölüm tasarımları
- Akılda kalıcı karakterler
- Akıcı oynanış
- Mikro ödemelerden arınmış bir çoklu oyuncu modu

–

- Kart sisteminin yokluğu
- Çoklu oyuncu modundaki haritaların pek iyi olmaması
- Hikâye modunda gereğinden fazla kullanılan klişeler

8+

SON KARAR

Bu sene gelecek temalı bir FPS oyunu alma niyetiniz varsa Titanfall 2'den şaşmayın.



Haritalar kötü değil ama gönlüm ilk Titanfall'un haritalarında kaldı.



Dünya yansın umrumda değil, ben durup şu gökyüzüne bakacağım.



O **TÜR:** JRYO O **YAPIM:** Tose, Square Enix O **DAĞITIM:** Square Enix / Aral O **KUTULU FİYATI:** 250 TL O **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PS4), 129 TL (Vita) O **YAŞ SINIRI:** 12+ O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-woff



Ağır abiler ve ablalar meydanda.



Chocobo halinden memnun olsa da jöle bıkmış.



WORLD OF FINAL FANTASY



"Laannnn!!!" "Reynnnn!!!" "Nerdesin Lannnn?"

EREN ERYÜREKLİ

Şimdi arkadaşlar baştan belirteyim; biz dergide 3 adet sıkı *Final Fantasy* hayranı olarak (Ömer, ben, Tarık) çılgınca *FF XV*'i bekliyoruz, bu heyecanımızı bir kenara koyalım dursun. O esnada da ne oynayalım ne oynayalım derken benim bir süredir gözüme kestirdiğim ve hiç fena görünmeyen *World of Final Fantasy* elimize geçti. Yıl içerisinde sanırsam üç tane daha *Final Fantasy* oyunu oynamış biri olarak yeter dememe ramak kalmıştı açıkçası. Hani "yapmayın abi artık, yorulduk" diye düşünüyordum seri hakkında. Bu düşünceler ve oyunun şirin şebel görsellerinin serinin ruhu için fazla çocuksu olduğu önyargılarımızla başladık oynamaya Ömer'le. İlk birkaç saatlik deneyimimiz bizi pek yanıltmamıştı. Oyun aşırı kolaydı bir kere ve ana karakterlerin kendi aralarındaki muhabbetleri de uzadıkça uzuyordu. Toplamda 49 saat sürecek unutulmaz bir maceraya çıkacağımı o an fark etmemiştim.

ŞİRİNLER, ŞİRİNSİN, ŞİRİNİZ

Oyunun hikâyesi biraz bulamaç kıvamında başlıyor, çok fazla açıklama ve bir o kadar da eğitimle uğraşıyorsunuz başlarda. Belli ki küçük bir yaş kitlesinin de sevebileceği bir oyun olsun istenmiş yapım aşamasında. İkiz kardeş olan ana karakterlerimiz (sonsuza kadar dalga geçebileceğim muazzam yaratıcılıktaki isimleriyle) **Lann** ve **Reynn** kendilerine yabancı bir dünyada hafızaları gidik olarak uyanırlar. Karşılarına çıkıp onlara tanrı olduğunu söyleyen Enna Kros'tan gerekli bilgileri aldıktan sonra maceramız başlıyor. Burası **Grymoire** dünyasıdır ve içerisinde **mirage** denilen bir sürü yaratığı (Pokémonlar gibi düşünün) barındırmaktadır. Lann ve Reynn nasıl elde ettiklerini bilmedikleri güçleriyle bu pıtırcıkları toplayıp, eğitip, milletin başına bela olan Bahamut Ordusu'nu ve başındaki Kara Şövalye Brendires'i yenmelidirler. Bu dünyanın bir diğer önemli özelliğiyse sakinlerinin bıdı bıdı oranlardaki (chibi diyelim) insanlardan oluşması. Daha gerçekçi oranlara sahip Lann ve Reynn ise dev muamelesi görüyor (kısa zamanda chibi ve dev modları arasında istediğiniz an geçiş yapabilmeye başlıyorsunuz). Bir de bize eşlik eden, komik yancı hayvan kontenjanından olaya dâhil olan Tama isimli tilkimsi yaratığımız var ve o da gene minnoş oranlarda. Başlarda konuşma tarzı sinir bozucu gelse de ilerleyen kısımlarda gayet de keyif alınan bir karaktere dönüşüyor kendisi. Aynı şekilde ikizlerin birbirlerine takılmaları, çevrede gelişen olaylara verdikleri komik tepkiler çok çok güzel yazılıp seslendirilmiş. Epeydir hem bu kadar komik olan, hem de ciddiye alabildiğim karakterlerle karşılaşmamıştım. Güzel bir sürpriz oldu diyebilirim bu kısımlar için.

UZUNLAR ARKAYA OTURSUN

Tabii bu mirage'ları babamızın hayrına toplamıyoruz. Onları dövüştürerek güçlendirmeli, bu sayede kendimiz de güçlenmeliyiz. Dövüşler klasik sıra tabanlı şeklinde ve eski *Final Fantasy*'leri epeyce hatırlatıyor. Ama dövüşlerdeki dizilim şeklimiz bi' garip. Efendim adamlarımızı üst üste koyarak savaşıyoruz. Evet, aynen. Kızılderili totemi gibi düşünün. Büyük, orta, küçük şeklinde dizilen adamlarımız ve ana karakterlerimiz bu sayede daha güçlü büyüler yapabiliyor ve özellikleri artmış şekilde savaşabiliyorlar. Ya tamam savaşıyorlar da çok komik lan bu görüntü! Hayal edin ki böyle cehennemden fırlamış gibi bir yaratık, avucunda minnoş bir Lann veya Reyn, onun da kafasında oturan daha şirin başka bir yaratık. Ağır güldüm bu durumlara. Hadi dedim karakterlerimiz dev modundayken dizilim yapalım, o daha da absürt. Bu sefer de siz bu totemin büyük halkasısınız ve iki diğer yaratık kafanızda oturuyor mutlu mesut. İşte öyle Bremen Mızıkacıları





Ne koydun Lann kafana?

modunda alt alta üst üste savaşıyorsunuz düşmanlarla. Lakin olay şurada derinleşiyor: Toparladığınız tüm bu yaratıkların kendine has yetenekleri ve irili ufaklı yetenek ağaçları var (birebir *FFX*'dan alınma hatta bu ağaçlar). Tecrübe puanlarınızla bunları geliştiriyorsunuz ve dizilimleri istediğiniz gibi yapabildiğiniz düşünüldüğünde ne kadar çok yaratık *toparlarsanız* oyuna katacağınız stratejik derinlik de o kadar artıyor. Örneğin Ifrit, Shiva ve Ramuh gibi FF serisinin çoook eski sakinlerini ekibe kattığınızda imkânlarınız bayağı bayağı arşa dayanıyor ve özelleştirmenin dibine vuruyorsunuz. Oyunun zorluk derecesi de öyle hemen yükselmediği için ilk 20 saatte falan bolca deneme yapın derim, zira özellikle sonlara doğru oyunun hem zorluğu artıyor hem de hikâyesi hiç beklenmedik yönlere savruluyor. Hani son boss'a 45-50 seviyeleri arası girerseniz epey zorlanırsınız. Savaşlardaki tek sıkıntım hızı sona bile alsanız her şeyin ölümüne yavaş olması, neyse ki hızlandırma ve otomatik saldırı tuşu koymuşlar da pek sıkılmıyorsunuz önemsiz dövüşlerde. Ama parmağınız da yoruluyor bir süre sonra R1 tuşuna basmaktan.

İşin en güzel kısmını sona sakladım. Oyunun adından da anlayabileceğiniz üzere bu Grymiore dünyası tamamı *Final Fantasy* karakter ve mekânlarından oluşmuş bir yer. *6.* oyundaki kumdan çıkan Figaro Kalesi mi dersiniz, taaaa ilk oyunun ilk kasabası Cornelia mı istersiniz, yoksa dur bi' Nibelheim yapıp geleyim mi dersiniz? Ne isterseniz var. Serinin pek çok ana karakteri de hikâyeye çok etkili ve organik bir şekilde yedirilmiş. Düz fanservis değil yani. Cloud, Tidus, Squall, Lightning gibi ağır toplar haricinde Dirge of Cerberus'tan Shelke gibi daha az bilinen karakterler ve serinin 30 yıllık geçmişinden pek çok çağırılabilen dev yaratık oyunda yerlerini almışlar. Bu karakterler savaşlarda şekilli şukullü hareketler yapıp, acı hasar verip giden summon'lar şeklinde size yardımcı oluyorlar aynı zamanda. Nostalji hissi inanılmaz kuvvetli ve eski oyunlara yapılan göndermeler de gözlerinizi sulandırmakta gayet başarılılar. Özellikle *FF X*'daki Tidus'un gülüşünü taklit eden Lann'a ayı gibi gülerken, *FF VIII*'deki Balamb Garden'ı görünce gözümden kaçıveren mutluluk gözyaşına da engel olasım gelmedi. Serinin geçmişini bilenler için muazzam bir güzelleme olmuş oyun ve *XV* ile artık geleceğe yelken açacakken bu son derece etkileyici saygı duruşuna da ihtiyaç varmış dedim.

BU FANTEZİ BİTMEZ DOSTUM

Oyunda birkaç saat ilerledikten sonra Ömer'e dedim ki; "Abi 8+ bu oyun. Net." Toplam 49 saatlik dolu dolu ve biraz sıradan kalmış zindanlar haricinde sıkılmadığım oyun süremin sonunda da fikrim değişmedi. Hatta diyebilirim ki taaa 2002'de oynadığım *FF X*'dan beridir de bir *Final Fantasy* oyunu beni kendisine bu kadar bağlamamıştı. Darısı *FF XV*'in başına diyelim.

Peki, bu oyunu kimler oynasın? Serinin müdavimleri şirin mirin demesin direkt girsin, zira tüm o civcivli görsellerin ötesinde gerçekten dramatik ve seriye yakışır bir öyküsü var oyunun. JRYO ve Pokémon hayranları da alsın çünkü totem yapma ve karakter geliştirme sistemi epey zevkli ve türlü türlü kombinasyonu deneyip sürpriz sonuçlara ulaşmak 45. saatte bile mümkün. Dediğim gibi zindanlar biraz daha iyi olabilirmiş, eh kasabalarda da yapacak pek bir şey yok ama bunların dışında abartı sağlam yapım kalitesi, muazzam animasyonları ve *Final Fantasy* ruhunu sonuna kadar taşıyıp bayrağı geleceğe teslim etmesi yönünden de oynanmayı hak eden bir yapım. Bir de başka hangi oyunda Bahamut'un kanadına oturup, Cactuar tekmeleyip, Malboro'nun kafasında ortamları gezebilirsiniz ki?



Mutlu aile tablosu...

MIRAGE AVCISI REHBERİ

- Topladığınız mirage'lar bir süre sonra epeyce kalabalıklaşacağı için hepsiyle uğraşmak yerine yetenek ağaçlarına bakıp işinize yarayacakları geliştirmek daha mantıklı.
- Bazı mirage'ların evrim geçirmiş halleri daha faydalıyken diğerleri ilk formlarında daha çok iş görüyor.
- Ara sıra hub'a uğrayıp Seraphie'nin kafasındaki eşyaları almayı unutmayın.
- Çay İçen Kız'ın odasındaki ekstra görevleri es geçmeyin. Hem hikâyeye hoş katkıları var, hem de başka yerde bulamayacağınız mirage'lar çıkıyor.
- Öykü boyunca sizinle takılan Tama dışında da mutlaka ikinci bir ufak yaratığınızı geliştirin. Lazım olur.
- Zindanlarda bazı noktalarda karşınıza çıkan engelleri yaratıkların özellikleri sayesinde geçiyorsunuz. Dolayısıyla yanınızda olabildiğince çok farklı özellikte yaratık taşıyın.
- Ateşle buz yan yana durur mu demeyin, deneyin. Sonuçlar şaşırtıcı olabilir.
- Berserk, Libra, Haste, Esuna gibi büyüler candır, heyecandır. Mutlaka yanınızda bulunsun.
- Büyülerin son güçte olanlarını (Curaja, Blizaja, Firaja vb.) kazanmak için büyük ve küçük yaratığınız aynı elementte olmalı.

ÇOKLU OYUNCU MODU VE COLISEUM

Çıkışında hiç reklamı yapılmamış olsa da oyunun bir çoklu-oyuncu modu mevcut arkadaşlar. Oyunun başlarında kasabada beliren Tonberry sayesinde girdiğiniz Coliseum'da standart çarpışma görevleri dışında internete bağlanıp oda yaratabiliyor ve diğer oyuncularla savaşıp yaratık takası yapabiliyorsunuz. Gel gör ki ben bunu hiç deneyemedim zira sunucular hep boştu. Biraz daha ön plana çıkarılsaymış daha çok eğlenebilirdik halbuki. Yine bu Coliseum'daki görevler sayesinde oyunda karşınıza çıkan ve normalde yakalanamayan güçlü yaratıkları yakalayabiliyorsunuz. Tabii hepsinin cins cins yakalama şartları olduğundan hazırlıklı gitmekte fayda var.

+

- Tatlılıktan ölen muhteşem bir dünya
- Aşırı kaliteli görselliği
- Uzun oyun süresi
- Totem sistemi gayet iyi çalışıyor
- Esprili, eğlenceli diyaloglar; şirinlik muskası karakterler
- Nostalji hissi güçlü
- Ana karakterlerden birinin adı Lann lan :)

–

- Zindanlar daha keşfe açık olabilirdi
- Oyun biraz kolay

8+

SON KARAR

Uzuuuun zamandır bir Final Fantasy oyunu ile bu kadar eğlenmemiştim. XV öncesi özellikle dinozor FF'ciler kaçırmasın.

win ps4 one



KARA BÜYÜNÜN FOKURDADIĞI BİR STEAMPUNK KAZANI

DISHONORED 2

YAZI NURETTİN TAN



Şekli pek tanrıya benzemese de Outsider bu. Ne iyi ne kötü, vahşeti de pek sevmeyen bir tip.



Sevdiğiniz bir oyunu oynayabilecekken oynayamamak kadar kötü bir his yok sanırım. Nasıl mı oluyor? Ben "motion sickness"tan mustarip bir oyun severim. Yani ne yazık ki bazı FPS'leri oynarken midem karnımın içinde taklalar atıyor ve ağzımdan firar etmeye çalışıyor. *Dishonored* ilk çıktığında oyuna resmen gönülden âşık olmuştum fakat ilk yarım saatten sonra mide bulantılarım başlamıştı, oyunu o kadar sevmiştim ki zorla bilgisayar başında duruyordum. Bir saat ara verdikten sonra kırk dakikalık aralıklarla *Dishonored*'ı bitirmiştim. Tam bir Çin işkencesiydi ama Arkane, *Dishonored*'ı karanlık Victorian tarzını steampunk kültürüyle öylesine müthiş bir şekilde birleştirmişti ki ne hikâyesinden ne de bana sunduğu, her detayı özenle hazırlanmış dünyasından kopabiliyordum.

Genelde 2000'li yıllarda FPS tarzı, senaryosu sağlam ve gizlilik üzerine oyunlar çıkardı ki bunun en meşhur örneği *Thief* idi. Uzunca bir süre ona benzer bir oyun gelmedi ve Arkane eksikliğini hissettiğimiz bu türü yılların ardından cesur bir adımla ele aldı, *Dishonored* ismindeki sanat şaheserini yarattı. Sanat şaheseri diyorum çünkü oyunda bulunduğunuz yerler en ince ayrıntısına kadar uçuk ama büyüleyici bir hayal gücünden çıkmıştı ve oyun büyü ve teknolojiyi Victorian tarzı bir dünyayı harika bir şekilde bir araya getiriyordu.

DÜNYANIN EN TALİHSİZ AİLESİ VE LAÇKAYA DÖNEN TAHTI

Oyunun konusu ve insanların birbirleriyle ilişkileri çok karışık. İlk oyunun kısaca özetini geçip ikinci oyuna bağlamam gerekirse; *Dishonored*'daki kahramanımız Corvo Attano, İmparatoriçe Jessamine Kaldwin'in baş casusu olarak uzun bir yolculuktan döner. Ama İmparatoriçe (ve aslında oyun esnasında öğreniriz ki aslında onun gizli aşkıdır) Corvo'nun da bulunduğu bir ortamda gizemli suikastçılar tarafından öldürülür ve kızı Emily Kaldwin kaçırılır. Bütün suç Corvo'nun üzerine yıkılır, sonunda kahramanımızın idam edilmesine az kala kaçmasına yardım edilir ve Corvo, Emily'yi bulmak ve adını temize çıkarabilmek için asıl suçluların peşine düşer. Neredeyse imkânsız gibi görünen bu intihar görevi bir tanrı olarak görünen, ne iyi ne kötü olan Outsider adındaki varlığın bağlı olduğu Void'in güçlerini Corvo'ya bahşetmesiyle başarıyla sonuçlanır. *Dishonored*'in kısa dediğim ama çenem düşerek ancak bir paragrafa sığdırabildiğim hikâyesi bu.

Dishonored 2 de aynı Empire of Isles adlı dünyada geçiyor. Evvelden de belirttiğim gibi karanlık Victorian bir atmosferin steampunk teknolojisi ile buluştuğu, tanrıların kara büyü ile nadiren insanlara yardım ettiği, farklı bir çerçeveye sahip. Teknoloji ve bilimin avlanmaktan türü giderek tükenmeye başlayan balinaların yağına bel bağladığı, zengin ve fakirin sert bir çizgiyle birbirinden ayrılarak acının kol gezdiği topraklar. Hatta oyunu oynarken bazen Emily'nin tahtta oturup ülkeyi yönetirken alt tabakanın sorunlarına fazlası ile eğilmediğini itiraf ettiğini dâhi duyuyorsunuz.

Ve evet... Corvo'nun Emily'yi kurtarmasından sonra Emily Kaldwin yeni İmparatoriçe olarak tahta geçiyor. İlk oyunda sadece dedikodu olarak kulaktan kulağa dolaşan ama %100 resmileşmeyen Corvo'nun Emily'nin babası olma ihtimalinin ise *Dishonored 2*'de daha oyunun başında doğrulandığını öğreniyoruz. Corvo kızına bir gün tahtı koruması gereken günün geleceğini söyleyerek onu eğitiyor ve Emily'yi savunmak için gölgelerde saklanan baba figürü oluyor. 15 yıl sonra annesinin suikast gününü anmak için Corvo'yla taht odasında konukları ağırladıklarında Serkonos Dükü'nün darbe yapması ve Jessamine Kaldwin'in üvey kardeşi olduğunu iddia eden Delilah Copperspoon'ın tahtta hak sahibi olduğunu söylemesi ile ortalık kan gölüne dönüyor. Delilah da Void'in güçleri ile donandığı için Corvo'yu etkisiz hale getiriyor ve... Emily ya da Corvo arasında seçim yapma anınız geldiği anda *Dishonored 2* başlıyor. Oyunun hikâyesi hakkında daha fazla "spoiler" veremiyorum. Fakat A Crack In The Slab ve The Clockwork Mansion adlı görevlerde aklınızın çıkacağından eminim. Özellikle ilk dediğim görevde büyüleyici bir intikam hikâyesi var.

Dishonored 2 ilk oyunun temel özelliklerini bozmadan yeni ve sürükleyici bir hikâyeyle karşıma çıktı. Emily baştan aşağıya eşsiz yeteneklerle bezenmiş; Corvo'yu seçerseniz de kendisinin ilk oyundaki yeteneklerinin oldukça değişmiş olduğunu görüyorsunuz. Her halükarda ikisi de modern zamanın ninjaları gibi hayatta kalmaya çalışıyor. Aynı sistem silahlar için de kullanılmış vaziyette. Tanıdık silahları kullanırken bunlara yeni mermiler ya da oklar eklendiğini görüyorsunuz ve bu da sessizce ilerleyerek görevinizi bitirmeye çalıştığınız maceranızda size muazzam bir avantaj sağlıyor.



KAN AKACAK

"Hadi şu bölümü bir de Jason Statham tadında bitireyim" denemem. Tabloda gurur duyduğum tek şey hiç sivil öldürmemiş olmam. Dilerseniz oyunu tamamen bu şekilde de oynayabilirsiniz fakat Dishonored'in gizlilik mekaniklerindeki çeşitlilik sayısı Rambo özelliklerinden çok daha fazla olduğu için oyunu saklanarak oynamak çok daha eğlenceli. Unutmayın, ortalığı kıra döke oynadığınızda imparatorluğunuzun kaderini biraz daha kaosa ve kargaşaya itiyorsunuz.

EMILY VE CORVO ÇOK FARKLILAR VE İKİSİYLE DE OYNAMASI ÇOK KEYİFLİ.



Corvo'nun güçlerini kullanması da çok keyifli tabii ama ilk oyundakinden çok farklı bir tat arıyorsanız öncelikle Emily olarak oynayın.



PARTi SONRASI

İnatla gizlilik içinde bitirmeye yemin ettiğiniz bir bölümde, üst üste başarısız denemelerden sonra insanın sinirleri aniden bozulabiliyor. Genellikle kalabalık odalar başa çıkmaları en zor noktalar. Emily'nin Mesmerize ve Domino kombosu bu noktalarda çok etkili ancak Corvo ile genellikle aralarından görünmeden sıyrılmanın bir yolunu arıyorsunuz. Ha baktınız eski dost Quick Save/Load dâhi çözüm değilse çekin silahı, ortalığı kan gölüne çevirin, size kalmış. Ama ben ardımda baygın ya da gizlice öldürülmüş bir muhafız bırakmadığımda rahat edemiyorum.



CROWN KILLER

Oyunun başında ismini uzun süre duyacağınız gizemli suikastçı. Emily'ye muhalefet eden ne kadar isim varsa hepsini ortadan kaldırdığı için bütün suç kızcağızın üzerine kalıyor ve tahtı ele geçirmek isteyenler bunu bir bahane olarak kullanıyorlar. Politik olarak çok iyi bir taktik ve oyuna ilk başladığımda bulup gebertmek istediğim ilk kişi bu oldu. Ama sürprizlere kendinizi hazırlayın...

MODERN ZAMAN NİNJALARI!

Dishonored 2 oynarken aslında zorunda olmasam da kendimi her seferinde görevi olabildiğince sessizce bitirmeye çalışırken bulduğumu fark ettim. Aslında oyun sizi buna zorlamıyor ama her görevi bitirdikten sonra ortalığı kana bulama ya da fark edilme yüzdenize göre kaos puanı alıyorsunuz. Tahtınızı geri almak için giriştiğiniz tek kişilik devrimde aldığınız kararlar sonraki bölümlerde insanların konuşmalarını, size olan tepkilerini ve en önemlisi oyunun sonunu dâhi değiştiriyor. Dediğim gibi, eğer isterseniz silahınızla ortalığı savaş alanına çevirebilir, kılıcınızla herkesi doğrayarak yolunuzu açabilirsiniz. Fakat oyun bir *Assassin's Creed* değil, aynı anda üç-dört muhafızın saldırdığı anda (güçleriniz iyice gelişmemişse) hemen hemen hiç şansınız yok.

Outsider ilk karşılaştığınızda size Void'in gücünü bahşediyor ve oyun size iki seçenek sunuyor: Kabul et ya da geri çevir. Eğer *Dishonored 2*'yi çok daha zor bir seviyede oynamak istiyorsanız Arkane her türlü imkânı sağlamış durumda. Fakat Void'in güçleri olmadan oyunu oynamak ciddi derecede sıkıcı, o yüzden ben pas geçtim (haha evet korktum!).

Güçlerinizi geliştirmek için haritanın etrafına dağıtılmış Rune ve Bonecharm'ları toplamanız gerekiyor. Zulanızda bulunan kalp bu eşyaların nerede olduğunu ve uzaklığını size gösteriyor. Bazılarının bulunması çok kolayken bazısı gayet iyi gizlenmiş durumda. Burada şuna değinmeden edemem: Dishonored 2'nin haritaları ilk oyuna göre gerçekten çok daha büyük (oyun da o yüzden kasıyor zaten). Gizlice geçebileceğiniz geçitler, evler arasında bağlantılı odalar, daha büyük sokaklar ve evler... İlk bölümü bile her şeyi bulmak için üç saatte bitirdiğimi söylesem yeterli olur sanırım. Ve bu üç saate rağmen halen yerini keşfedemediğim iki tablo vardı. Tablolar iyi miktarda paraya satılabilen ve bulundukları gizli noktalarla benim gibi takıntılı oyuncular için mücadele ettirici eşyalar. Haritalar gerçekten çok büyük ve bu da oyun sürenizi eğer benim gibi takıntılı bir tipseniz ciddi şekilde arttırıyor.

TÜRLÜ FANTEZİLERLE VAHŞİCE MUHAFIZ ÖLDÜRME REHBERİ

Rune'ler Void'den gelen güçlerinizi arttırmaya yararken Bonecharm'lar karakterinizin temel özelliklerine ufak bonuslar veriyor. *Dishonored 2*'de özellikle Emily'nin yetenekleri gayet acımasız ve efektif. Bence bunlardan en önemlisi ve etkilisi "Domino". Domino ile işaretlediğiniz bütün düşmanlar hedef aldığınız kurban ile aynı kaderi paylaşıyor. Mesmerize yeteneğini sonuna kadar geliştirdiğinizde ise en fazla üç düşmanı uyutabiliyorsunuz. Kötü haber şu ki genellikle muhafızlar üç kişiden fazla takılıyorlar, dolayısıyla Mesmerize ile üçünü uyutursanız diğerleri alarma bastığı gibi ortalığı yaygaraya veriyor. Ama iyi haberim de var! Domino ve Mesmerize'ı kombolayıp çok daha kalabalık düşman gruplarından rahatlıkla kurtulabiliyorsunuz. Corvo'nun Blink ve Emily'nin Far Reach yetenekleri uzak mesafelere ışınlanmanızı sağlıyor. Bu şekilde balkon, pencere gibi görünmeden çıkamayacağınız yerlere rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz ve haritanın gizli saklı köşelerini bulabiliyorsunuz.

Ekipmanlara da yeni cihazlar eklenmiş durumda. Tabanca ve yay halen silah koleksiyonumuzda var. Yay yeni oklara sahip, bu şekilde muhafızları türlü yollarla etkisiz hale getirebiliyorsunuz. "Howling Bolts" adındaki oklar düşmanı kör ve sağır bırakıyor, siz de yanından Moonwalk yaparak yardırabiliyorsunuz. "Stinging Bolts" ise hedefi acı içinde bırakarak kaçmasına neden oluyor ama pek iyi bir fikir değil çünkü gürültü yapıyorlar. Ta-





Sağınızdaki kutuda muhafız koleksiyonumu görüyorsunuz.

KARNACA'NIN RENKLİ HAVASI YANILTMASIN, OYUN HALEN ÇOK SERT.



Ne kadar da mutlular! Bir dakika sonra hayatları mahvolacak.



bancanızı da daha efektif kullanmanıza yarayan yetenek geliştirmeleri oyuna eklenmiş. Açıkçası ben tabancaya hiç gitmedim, geliştirmeseniz bile gayet kuvvetli bir silah ama ne zaman kullansanız ortalıkta yaygara kopuyor.

BİR ODADAN FAZLA NOKTADA NÖBET TUTTU MU APTALLAŞAN MUHAFIZLAR

Dishonored 2'nin yapay zekâsı biraz daha gelişmekle beraber halen yeterli seviyede değil diye düşünüyorum. Muhafızlar ortalıkta volta atarlarken baktıkları alan koni şeklindeki bölümü kapsıyor. Hem Corvo'nun hem de Emily'nin paylaştığı tek yetenek olan Dark Vision'u alırsanız duvarların arkasından düşmanların nerede olduğunu ve nereye baktıklarını görebiliyorsunuz. Muhafızlar çok nadiren yukarıya bakıyor bu yüzden Örümcek Adam misali üstlerinde dolaşırsanız genelde sizi göremiyorlar. Ama bazen de çok uzak bir mesafeden kolunuzun ucunu görseler sinir nöbeti geçirip hemen o noktaya geliyorlar. Eskisinin aksine beraber nöbet tuttukları bir odada arkadaşını ortadan kaldırırsanız hemen kıllanıp, ortalığı kolaçan etmeye başlıyorlar. Artık sese çok daha duyarlılar, bir şeyi kırar ya da kılıcınızı yanlışlıkla sert bir zemine savurursanız başınız kesinlikle belaya giriyor.

Ama buna yakında bulunan muhafızlar duyarlı. Misal oyunun başında düşman dolu bir odayı ne yaptıysam da sessizce geçemedim. Sonunda kıyamet koptu, kılıçlar çekildi, silahlar bangır bangır patladı. Herkes yerde yatarken ben ayaktaydım. Ama bütün o silah seslerine rağmen çok uzak değil, iki oda ötedeki muhafızların dikkatini çekemedim.

Evet belirli bir miktar kaos yarattım ama geçilmesi zor bir noktayı savaşarak kolaylıkla atladım. Gene de yeni oyun eğer savaşa girseniz bile halen kan dökmeme seçeneğini size sunuyor. Eğer düşmanın kılıç darbesini bozup, onu sendeletebilirseniz öldürmeyip bayıltabiliyorsunuz. Aynı zamanda muhafızların olaylara verdikleri tepkiler de çok güzel. Daha ilk bölümde öldürmeniz gereken hedefi ortadan kaldırıp saklarsanız muhafızların tepkisi "Komutan kayboldu bulamıyoruz!" oluyor. Ama komutanı öldürüp, ortada bırakırsanız "Katili bulun!" diye ortalığı ayağa kaldırıyorlar. Tamam belki çok önemli bir detay değil ama sizin hareketlerinize tepki veren bir dünya görebilmek gerçekten hoş bir duygu. Son tahlilde yapay zekâ bir nebze daha iyi ama muhteşem değil diyorum. Oyunun Thief'ten ilham almasına rağmen gölgelerde saklanma mekaniğinin olmaması da ne yazık ki üzücü.

MERHABA ESKİ DOST QUICK LOAD!

Eğer benim gibi inatla gizliliğe dayalı oynamayı kafaya takıyorsanız imdadınıza Quick Save/Load yetişiyor. *XCOM*'dan sonra en çok Quick Load kullandığım oyun *Dishonored 2* oldu sanırım. Savaşarak bir noktayı geçmek işin kolay yanı... Gölgelerde saklanma gibi mekanikler olmadığı için yarı gizlilik oyunu diyebileceğim *Dishonored 2*'yi oynarken daha çok zevk almak istiyorsanız sinsi sinsi ortalıkta dolanmanızı tavsiye ederim. Her nasılsa Arkane'in gözden kaçırdığı önemli bir eksiklik ise gerçekten can sıkıcı. Öncelikle her yeni bölümün başlangıcında oyunu normal şekilde kayıt edin. Çünkü görevi bitirdikten sonra tekrardan başlat seçeneği yok. Neredeyse görev sonuna kadar görünmeden gelmiş ve "Merciful" şekilde bitirecekken yanlış bir hareketle fark ediliyorsunuz... Yolun sonu gitti Merciful, alarma basıldı. Baştan kayıt yapmadıysanız oyuna bu şekilde devam etmelisiniz.

Doğruyu söylemek gerekirse oyunun kendisiyle ilgili pek fazla bir sıkıntı yok. Eğer *Dishonored*'ı severek oynadıysanız buna bayılarak devam edeceksiniz. Tek karakterle bile birden fazla şekilde bitirme sebebiniz varken çifte karakterle uğraşmak bayağı zamanınızı alacak ve sizi eğlendirecektir. *Dishonored 2*'de yakınabileceğim tek şey belki yapay zekânın çok iyi olmaması. Dediğim gibi ben bir odada patlayan silahlar ve bağırtılar eşliğinde insanları öldürürken iki oda yanımdaki muhafızların bunu duymaması çok saçma. Asıl önemli ve ilk oyunda olmayan sorun ise optimizasyon. İlk oyunu çok kuvvetli bir ekran kartına sahip olmasam bile rahatlıkla son ayarlarda oynayabilmiştim. Fakat ikinci oyun canavar oyun PC'lerinin bile nefesini keserek oyuncuları kanser ediyor. Ben Steam yorumlarına bakmayı severim, oyuncuların tek problemi genellikle bu. 5.5 GB'lik bir yama geldi ama sorunu pek çözemedi, onu da eklemeliyim.

Dishonored 2 derin karakter ilişkilerine, zekice ve hayran kalacağınız ince bir sanat anlayışıyla işlenmiş müthiş bir dünyaya sahip. İçine girdiğinizde ücra köşesine kadar araştırmak isteyeceğiniz topraklar bunlar. İki farklı karakteri ve her bölümü çeşitli yollarla bitirme yöntemleri ile vereceğiniz parayı hak eden ve sizi bir aydan daha fazla oyalayacak bir oyun. Genellikle DLC alma gibi bir huyum yoktur ama *Dishonored 2* için bu yobazlığımdan bile vazgeçeceğim.

+

- Dudak uçuklatan çevre detayları
- Daha büyük haritalar
- İki farklı karakterle bitirme seçeneği oyuna çok şey katıyor
- Müzikler Dexter'in da müziklerini yapan Daniel Licht'e ait

−

- Gölgelerde gizlenme mekaniğinin olmaması
- Kötü optimizasyon
- Yapay zekâ halen çok büyük yol alamamış

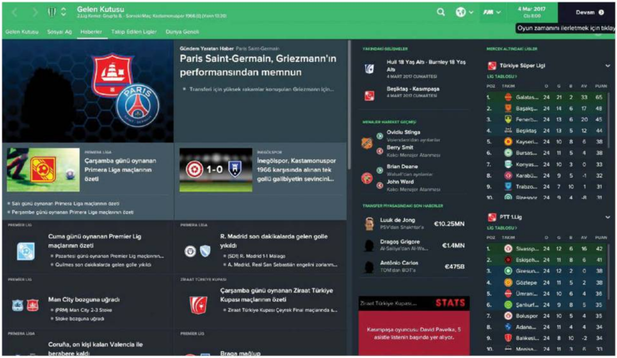
9

SON KARAR

Büyü ile Steampunk teknolojisi birleştiren, türlü ihanetin döndüğü, görsel olarak etkileyici şekilde hazırlanmış, şu an piyasada türünün tek örneği... Pahalı fiyatının her kuruşunu hak ediyor.

TÜR: FPS **YAPIM:** Arkane Studios **DAĞITIM:** Bethesda Softwork / Aral **KUTULU FİYATI:** 220 TL (Win), 280 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 198 TL (Playstore), 219 TL (Steam), 224 TL (PSN), 211 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** dishonored.wikia.com/wiki/dishonored_2

O TÜR: Simülasyon **O YAPIM:** Sports Interactive **O DAĞITIM:** Sega / Aral **O KUTULU FİYATI:** 100 TL **O DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Playstore), 100 TL (Steam) **O DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-fm



FOOTBALL MANAGER 2017

Sosyal Menajer 2017

ARES AYBAR

"Öncelikle, buradan Kırklarelispor camiasına teşekkür etmek istiyorum. Tecrübesiz olduğum halde gözlerimdeki kıvılcımı fark etmiş olacaklar ki bana güvendiler. Ben de takımı son haftada da olsa şampiyon yaparak bir üst lige çıkma başarısını gösterdim ancak her zaman gelişmeye aç bir takım olarak yolumuza devam edeceğimizi belirtmeliyim. Sizlerin huzurunda, yönetimin ve taraftarın bana olan güvenlerini boşa çıkarmamak için elimden geleni yapacağımın sözünü veriyorum."

Bir sonraki oyun çıkana kadar onlarca sezon sürecek serüvenime başlamadan önce *Football Manager 2017*'deki değişimleri gözlemleyebilmek için farklı ülkelerden birçok takımla deneme sürüşü yaptım. En çok merak ettiğim şey olan maç motoru beni fazlasıyla tatmin etti. *FM 16*'da özellikle devre arası transferlerin olduğu yama sonrasında yeterince stabil olan maç motoru oyuncular tarafından beğenilmişti. Bu seferse genel mantığında pek bir değişiklik yapmamışlar diyebilirim. Serinin önceki oyunlarında zaman zaman karşılaştığımız kornerden kolay gol atma, kaleci beceriksizlikleri, kanat ortalarında saçmalıklar gibi oyun zevkini baltalayan herhangi bir sorun ile karşılaşmadım. Aksine, maç sırasında oluşan pozisyonların çeşitliliği ciddi anlamda artmış. En önemli konuyla ilgili heyecanımı üzerimden attığıma göre hikâyeyi başa sarabiliriz.



Açılış ekranında menajer profilimizi oluşturacağımız zaman ilk yenilik ile karşılaşıyoruz. PhotoFit özelliği sayesinde kendi fotoğrafımızdan yola çıkarak profil görüntümüzü kendimize benzetmek hoş bir ayrıntı olmuş. Gerçi ben bir türlü kendime benzetemedim ama arkadaşlarım arasında çok başarılı sonuçlarla karşılaşanlar var.

Ana menüde fantezi draft usulü takımımızı oluşturduğumuz ve sıfırdan kendi kulübümüzü yarattığımız iki adet alternatif mod bulunuyor. Draft modunu çevrimiçi arkadaşlarımızla oynayabilme şansımız da var. Kişisel olarak daha uzun soluklu maceraları tercih ettiğim için beni pek cezbetmedi.

ARKADAŞLIK İSTEĞİ

Fasa fiso (!) kısımları geride bırakarak, kendi deyişleriyle "gerçek bir menajerlik deneyimi" yaşadığımız kariyer modunu seçerek uzun sürecek kariyerimize başlıyoruz. Genel işleyiş ve oynanış şekli yıllardır aşina olduğumuz *FM* serisiyle aynı. Bu nedenle genel olarak gözüme çarpan, önemli değişikliklerden bahsetmek istiyorum.

Her oyunda değiştirdikleri arayüze bu sefer pek dokunmamışlar. Varsayılan tema rengini pek beğenmedim ama bunun haricinde taktiklere





nereden giriyordum, fikstür neredeydi problemlerini yaşamıyoruz. Bu konuda iki kritik yenilik mevcut. İlki, açıklandığından beri *FM 17*'nin en çok merak edilen özelliği olan, eskiden Gelen Kutusu ve Haberler sekmesinin arasına eklenen Sosyal Ağ bölümü. Gündelik hayatımızı ele geçiren sosyal medyaya menajerlik hayatımızda da bulaşıyoruz. Gerçi biz herhangi bir şey paylaşmıyoruz ama bizim dışımızdaki herkes her konu hakkında içinden gelenleri söyleyebiliyor. Bir oyuncunuzla kontrat yenilediğinizde, transfer yaptığınızda ya da maç öncesi/sonrasında, taraftarların konuyla ilgili yorumunu öğrenebilmek güzel bir his. Ancak ilk başlarda hoşunuza giden bu sistemin bir süre geçtikten sonra tekrara düştüğünü fark ettiğinizde hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Genelde olumlu/olumsuz/nötr üçlemesi ile paylaşım oluyor ve paylaşım sayısının ve yorumların değişmemesi şimdilik o hayal edilen etkiyi yaratmıyor.

"Yeri gelmişken benim Kırklarelispor'da başarılı olmadığımı düşünen Volkan Turan'ı kınıyorum. Çok da abartmayın diye paylaşım yapması hiç hoş olmadı."

İkinci önemli yenilik ise, oyunun genel ekranında yapılan bilgilendirmenin başarılı bir arayüz tasarımı sayesinde kullanışlı hale gelmesi. Önceki oyunlarda yardımcılarımızın önerilerine tek tek bakmak ölüm gibi gelirken bu sefer tek bir haberde hepsini görüp istediklerimize hızlıca geribildirimde bulunabiliyoruz. Benzer şekilde rakip takım ve kendi takımımız ile ilgili maç öncesi/sonrası istatistiklerin olduğu bilgi ekranı da tek sayfaya o kadar güzel sıkıştırılmış ki eskiden olduğu gibi bütün ayrıntılara bakmak için üşenmiyorum. Oyunun akışkanlığına direkt olarak olumlu etki yapan bu iki özellik bu yıl daha fazla sezon oynayacağımın işaretçisi oldu.

Futbolcularla diyaloglarsa henüz hayal edilen seviyede olmasa da konuşma opsiyonları genişletilmiş. Genel geçer durumlarda idare ederken, futbolcuma lig statüsü nedeniyle onu kadro dışı bırakmak zorunda kaldığımı ve bu yüzden satmak istediğimi söyleyemiyorum mesela. Benzer şekilde, tartıştığın futbolcu takımdan ayrıldı, "Sen neden gitmek istiyorsun?" diye soramıyorum.

"Sevgili Davut Babur, üst ligde sana çok ihtiyacım olduğu halde gereksiz inadın yüzünden takımdan ayrılmana çok kırıldım. Oysa saçma uzun taçlarına katlanmaya razıydım."

KADRO DIŞI GENİŞLİYOR

Yardımcı ekibimize iki tane yeni pozisyon eklenmiş, istatistikçi ve spor bilimcisi. İstatistikçi, adı üzerinde kendi takımımız ve rakip takım, maçlar ve oyuncular ile ilgili istatistiki bilgileri bizimle paylaşıyor. Spor bilimcisiyse söylenildiği üzere sakatlık sürelerinin kısaltılmasında rol oynuyor. Ancak şöyle komik bir

HER OYUNDA DEĞİŞTİRDİKLERİ ARAYÜZE BU SEFER PEK DOKUNMAMIŞLAR. "TAKTİKLERE NEREDEN GİRİYORDUM, FİKSTÜR NEREDEYDİ" GİBİ DERTLERİMİZ YOK!

durum söz konusu, ekibe yeni bir spor bilimcisi ya da istatistikçi alacaksak neye bakmamız gerektiğini bilmiyoruz. Futbolcuların özellikleri ve davranışlarıysa önceki oyunla aynı. Birden fazla transfer teklifi almış bir oyuncunun hangi takıma daha yakın olduğunu öğrenebildiğimiz minik bir ayrıntı eklenmiş.

"Ey Alparslan Erdem, Kırklarelispor dururken neden Kasımpaşa'ya gittiğini anlayamıyorum!"

Pazarlığa oturmadan önce futbolcuyla vaatler üzerine konuşmak güzel düşünülmüş ama şimdiye kadar istediklerini vermedim diye görüşmelerden çekilen olmadı. Kulübü basamak olarak kullanmak isteyen, maaşına ciddi oranda zam ve hücuma yeni takviye taleplerinde bulunan kilit futbolcuyu rotasyon ve basamak garantisiyle ikna etmem enteresan oldu. Bu özelliğin de seneye geliştirilmesi gerekiyor. Milyonların merak ettiği sakatlanma sorunuyla ise hiç karşılaşmadım.

ÇİMLERE BASABİLİRSİNİZ

Maçın içine göz attığımızda; antrenman ve taktik yapmayla ilgili büyük bir değişiklik yok. Zaten hep söylediğim gibi, oturmuş bir sistemi çok kurcalamamaları daha iyi. Maç zamanı geldiğindeyse o kritik soruyu cevaplayabiliriz: 3D görüntüler ne durumda? Bir FIFA olmasa da tatmin edici grafikler ve maç sırasında futbolcuların daha insan gibi davranmaları 3D'yi seçme konusunda gönlünüzü çelebilir. Bense 2D'yle pozisyonu kafamda canlandırmayı daha çok seviyorum. Bu da böyle bir fantezi işte.

"Son şampiyon Galatasaray karşısında aldığımız beraberlik bizim ne kadar yol kat ettiğimizin somut bir kanıtı. Sneijder, Bruma, Muslera gibi yıldızlara karşı aynı tempoda oynayabildiğimizi herkese gösterdik."

Yeni eklenen özelliklerin hedeflenen seviyede olmadığını ya da bir sonraki oyun için deneme sürümü (*FM18 Beta*) gibi hareket edildiğini düşünüyorum. Buna rağmen maç motoru, oynanabilirlik seviyesi ve genel oyun yapısı olarak en önemli noktalar olması gerektiği gibi. Bu da, işyerinde veya okulda taktik düşünmek, boş zamanlarda genç yetenek araştırmak, arkadaşlarla soluksuz maç muhabbeti yapmak ve uykusuz geceler demek. Efsane kaldığı yerden devam ediyor.

FM TOUCH 2017

Geçtiğimiz yıl ana oyunda yer alan basitleştirilmiş kariyer modu ve bu modda oynayabildiğimiz meydan okumaları FM 17'den tamamen kaldırmışlar. Ayrıntı manyağı biri olarak çok ilgimi çekmese de mevcut kariyerimde mental olarak yorgun hissettiğimde kafa dağıtmalık meydan okumaları denemeyi seviyordum. Erken siparişle oyunu alanlara FM Touch 2017 hediye, ancak diğer türlü her ikisine ayrı ayrı para vermeyi kim ister, bilemiyorum. Satış stratejisi olarak böyle bir şey yapmaları pek hoşuma gitmedi.

+
- Arayüz optimizasyonu
- Maç motoru daha dengeli hale gelmiş
- Sosyal ağ fikri iyi

−
- Ama sosyal ağ olayları geliştirilmeli
- Çeviri hataları/eksiklikleri

8

SON KARAR

Her zamanki gibi başında yüzlerce saat geçireceğimiz kesin.



Rifat Akbulut ve Ömer Bozan arasında topu kapmak için bir yarış bu !





Genç menajer adayı ilk kontratını imzalıyor.

O **TÜR:** Dövüş O **YAPIM:** Dimps O **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral O **KUTULU FİYATI:** 260 TL (PS4 ve X-One) O **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam), 90 TL (Playstore), 209 TL (PSN), 180 TL (XBL) O **YAŞ SINIRI:** 12+ Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-110-dbx2



Evreni kurtarabilen herkese ışıklı top hediye!



Elbette ki zibilyon tane kıyafet çeşidi var.



DRAGON BALL XENOVERSE 2



Devam oyunu mu, güncelleme mi?

VOLKAN TURAN

Dragon Ball veya Naruto'nun oyunlarını elbette animelerini izleyenler yakından bilir ama anime oyunları arasında kendilerine ayrı bir edinmiş bu oyunlar ayrıca birer "dövüş oyunu". Örneğin ben Dragon Ball'un yüzlerce yıldır süren animelerini pek bilmem ama oyun tarafında tanışıklığımız eskiye dayanır. Sonuçta ne 2D, ne de *Tekken* gibi kısıtlı 3D olan bu türü eski dövüş oyunu severler dövüş oyunundan saymasa da, kâğıt üzerinde aslında gayet öyledirler. En büyük farkları da kocaman arenada, onlarca yerleşke arasında tüm yönleri kullanarak dövüşebiliyor oluşunuz. Bu türü küçük görenlere *Xenoverse* serisinin arkasındaki ismin Dimps olduğunu, Dimps'in de kurucusunun ilk *Street Fighter*'ın yönetmenlerinden olduğunu, *KoF*, *Fatal Fury* gibi oyunlarda da görev aldığını, firmanın da *SFIV* ve *SFV*'in de teknik alt yapısını hazırladığını belirtmek isterim. Yazılarıma bu tip anekdotlarla girmeyi pek sevmesem de, bu ebatlardaki dövüş oyunlarını küçük gören sevgili okurlarımızın yüzüne su atmak, saçını çekmek de görevimiz.

BU ZAMANLAR ARASI KAOSU KİM ÇIKARIYOR?!

Neyse, gelelim *DBX2*'ye. İlk oyunun da incelemesini ben yazmıştım. Eski okurlar bilir, onu da ne umutlarla oynamaya başlamıştım ama biraz hayal kırıklığı ile yazımı bitirmiştim. Sanırım *Xenoverse* oyunlarının kaderinde bu değişmiyor çünkü *DBX2*'yi de epeydir heyecanla bekliyordum ama aradığımı bulamadım. Tabii "aradıklarım" biraz fazla olmuş olabilir, o nedenle objektif bir tutumla yazıya devam edeceğim... Canton City'yi özleyenler kendisini yuvasında hissedecek çünkü Canton City hiçbir yere gitmemiş ama ilk oyundaki o dağınık tasarımı da sona ermiş. Kolay harita kullanımı, sık sık işinizin düştüğü kulübeler daha çoklar ve etrafa yayılmış durumdalar, yerleşkeler daha derli toplu ve en güzeli tek tuşla bir araca binip hızla hedefinize gidebiliyor oluşunuz. İlk oyunda o neydi ya! Topuklarım şişiyordu! Yolda geçen süreniz bu sayede süper şekilde kısalmış. Ayrıca yükleme süreleri de bariz azalmış. Birimler arası geçiş yaparken beklemiyorsunuz, şıp diye akıyor oyun. Peki nereye doğru akıyor?

Siz nereye isterseniz o yönde gelişiyor oyun aslında. Eğer seride yeniyseniz, sizi günlerce oyalayacak eğitimler var. Burada *DBX2*'nin orta ve yüksek seviye mekaniklerini öğrenebilirsiniz ve bir dizi teste tabi tutulabilirsiniz. Emin olun *Street Fighter* veya *Tekken*'de ne kadar iyi olursanız olun bu tip oyunlarda daha çok saç baş yolduran şey olabiliyor. Örneğin oyunun başın-

da karşılaştığınız görevlerin on üçüncüsü size bu konuda fikir verecektir. Eğitimleri tamamladıktan sonra bence bir süre zaman polisliği yaptığınız ana hikâye moduna dalın. İlk *Xenoverse*'i oynayanlar kendilerini benzer bir hikâye akışında bulabilir çünkü *DBX2* ilk oyunun hikâyesinde yaptığı şeyi aynen devam ettiriyor. O sahneden o sahneye koşup zamanın akışını değiştiriyorsunuz ve "eğer şöyle olsaydı ne olurdu?" açısından hikâyeyi yakalıyorsunuz. Bu sizi eğlendirir mi emin değilim ama ben ölümcül derece sıkıldım bu görevlerde. Yani yan görevlerde karşılaşacağınız "süt getir götür" işleri bile daha eğlenceli olabiliyor, öyle diyeyim. Tabii oyunun başında seçtiğiniz sınıfa göre de bu yan görevler bir hayli değişiyor. Hatırlatmakta fayda görüyorum ki, eğer oynadığınız platformda (PC veya PS4) ilk *Xenoverse*'i oynamışsanız ve kayıtlarınızı saklıyorsanız *DBX2*'ye bunu aktarabiliyorsunuz. Gerçi en güçlü halinizi çekemiyorsunuz ama kişiselleştirdiğiniz çoğu makyaj bu oyuna ekleniyor. İlk Xenverse'in oyuncularını bu açıdan düşünmeleri güzel bir nokta çünkü (yine benim ilgimi çekmese de) *DBX* oyuncuları kıyafetlere, renklere, kısacası ambalaja önem veriyor ve ciddi süre harcıyor.

ÇARŞAF ÇARŞAF HAREKET ADUKET

Bense süreyi daha çok, daha fazla yeteneğe ulaşmak için kullanıyorum çünkü *DBX2* bu açıdan bir hayli zengin. Hiçbir zaman tek bir yetenek setiyle ilerleyemiyorsunuz çünkü düşmanlarınızın zayıf noktaları türlü türlü veya sizi ezebildikleri yeni hareketler görebiliyorsunuz. Bunlara göre de yetenek yelpazenizi genişletmeli, ona göre strateji kurmalısınız. Örneğin size sık sık korunma alamadığınız ataklar yapacaklara her harekete korunma alınabilir özel hareketini almanız veya sizi sürekli sırt üstü düşüren birisine yerden hızlı kalkma gücü kullanmanız gerekebiliyor. Seviye atladıkça elde ettiğiniz yetenek puanlarını da bu şekilde dağıtmalısınız (dengeli bir dağılımın da genelde işe yaradığını söyleyebilirim). Lakin bu sistemde şöyle bir sorun var; o da bazı yeteneklere erişebilmek için ya çok fazla seviye isteniyor ya da çok fazla puan. Bunun da tek çözümü oyunda grind etmeniz yani gece gündüz aynı şeyleri yaparak puan-seviye kasmanız. Yolda geçen süreyi size geri veren oyun, burada anlamsızca zamanınızı çalıyor açıkçası. Artık bir oyuna servet verdiğiniz için yapımcılar "oyuncumuz oyunun başında çok dursun" diye böyle anlamsız şeyler düşünebiliyor. Bilmiyorlar ki "kaliteli" zaman harcamak her daim daha iyidir. Eminim ki çoğu oyuncu bu grind modeli karşısında sıkılacaktır ve biraz güdük gelişecektir.

Yine de en güzeli online mod. Online moda girmeden oyunu orta şeker bilmenizi öneriyorum yine de. Gerisi kendinizi geliştirmeye bakıyor. İyi haber; *GBX*'teki sorunlar bu ikinci oyunda pek yok. Örneğin sonsuz kombolar veya çok güçlü fireball spam'ları yok. Haddinden fazla güçlü hareketler yok değil ama her daim bir çözümü var. Eğer rakip oyuncu hep aynı şeyi yaparak sizi yeniyorsa, emin olun eksiklik sizde. Bunu gidermek için de hem oynadığınız karakteri hem de rakibin karakterini bilmeniz gerek. *DBX2*'de gard pozisyonuna geçtiğinizde kolay kolay hasar almıyorsunuz, bu nedenle gard alma veya ışınlanarak kaçma hareketleri maksimum derecede önem taşıyor. Yani saldırıdan önce savunmayı bilmelisiniz.

PC'DE UCUZ, PS4'TE HİLESİZ

Bu oyunu klavyeyle oynayabilen var mı bilmem ama gamepad ile PC'de oynayama çalıştığınızda analog stick'lerde sorunlar olabiliyor. "Kamera sorunu var" desem çok klişe olacağı için onu geçiyorum. Bazen anlamsız FPS düşüşleri de gözlemlenebilmekte. Online ortamlarda bol bol hileci adamlar geziniyor. Ceza alıyorlar mı çözemedim ama online'da ciddi ciddi Rank kasacaksanız hile faktörünü ya göze alın, ya da oyunu PS4'te oynayın. Onun haricinde *DBX2* sanki ilk oyunun güzelce güncellenmiş hali gibi geldi bana, hem de uzun uzun geliştirilmiş tembel bir güncellemesi gibi. Normalde devam oyunlarının bir gömlek iyi olduğuna alıştığımız için, "öncekinin iyi bir versiyonu" gibi gelmesi bende kaşıntı yapıyor, sivilceye neden oluyor. Bir dahaki oyuna sıfır beklenti ile gireceğim, söz!

BENİ ŞAMPİYON YAP OYUNGEZER!

- Kendi adamınızdan çok rakipleri bilirseniz 1-0 öndesiniz.
- Maçlarda sakin olun. Bol bol korunun ve rakibin size unsafe yani korunduğunuzda açık veren hareketler yapmasını bekleyin.
- Rakibi döverken fark edeceksiniz ki rakip bol bol arkanıza ışınlanacak. Bunun nedeni kombolarınızın kesik kesik olması. Kesik olmayan kombolar yapın ya da rakibi kandırın; kesik bir kombo yapıp arkanıza vuracak yeni bir komboya girin, rakip böylece ışınlanmaya korkacaktır.
- Saldırıdan daha çok gardınızı güçlendiren özeller seçin.
- Elbette rakibiniz de size karşı sabırlı ve iyi korunur şekilde oynayabilir. O zaman rakibin dibine değil biraz uzağına kaçıp fireball'lar ile spam yapabilir, rakibin sabrını ölçebilirsiniz. Yine de yanınıza gelmezse kapma odaklı bir oynayış ile karşılık verirseniz kolay gard alamaz.

BU OYUNU KLAVYEYLE OYNAYABİLEN VAR MI BİLMEM AMA GAMEPAD İLE PC'DE OYNAMAYA ÇALIŞTIĞINIZDA SORUN OLUYOR!





Bakalım Yamcha kaplumbağa taşı avcılığı yaparken de ölmeyi başarabilecek miydi?



"Geleceği bunlar mı inşa etti şimdi?" bakışı.

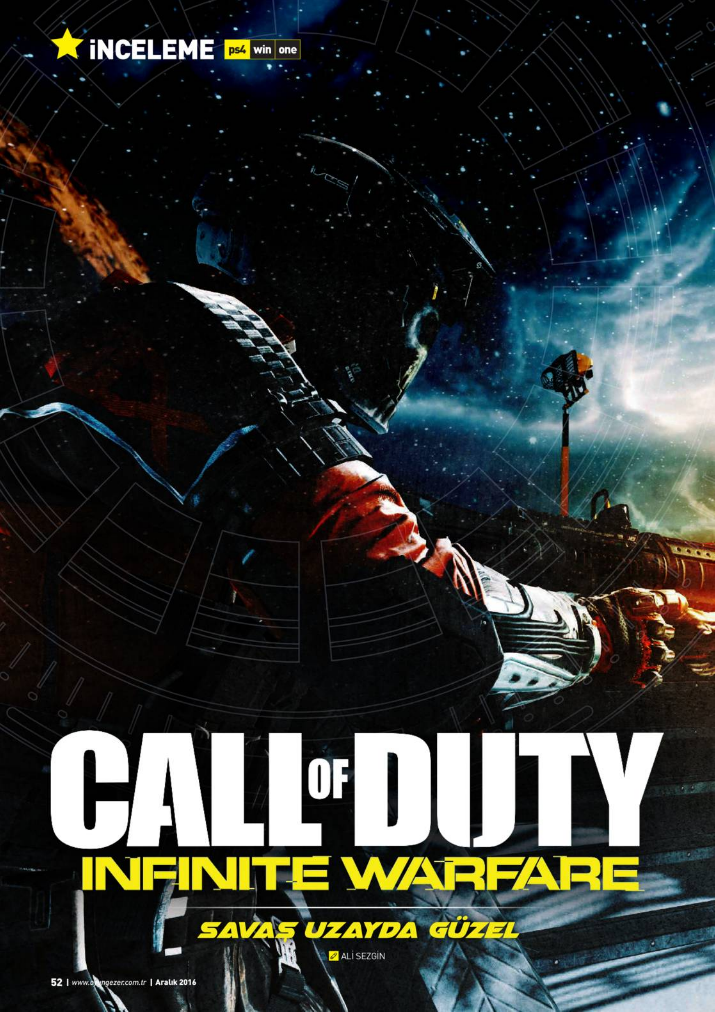
+
- Bol karakter
- Bol hareket yelpazesi
- Oynanış dengesi hiç fena değil
- Araç kullanımı oyuncuya zaman kazandırıyor

−
- Teknik sorunlar mevcut
- Anti-hilesizlik
- Grind etmeye zorluyor
- Aksiyondan ağır RYO'ya geçiş

7+

SON KARAR

İlk oyundan daha iyi ama olması gerekenden daha kötü. Online modu sayesinde yine de iyi vakit öldürür.



CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE

SAVAŞ UZAYDA GÜZEL

ALİ SEZGİN



Jackal oyunla ilgili en iyi şey. Bir FPS oyunundaki en iyi içeriğin FPS'ye ait olmaması ise başka bir sorun elbette.

Silahlanma yarışı aslında taş-kâğıt-makas oyununa benzer. Endüstri devrimiyle beraber orduların gücü sadece asker sayısıyla değil, sahip oldukları teçhizatlar ve hareket kabiliyetleriyle ölçülür oldu. Deniz araçları, denizaltılar ve uçaklar derken düşmanın olmadığı bir cephede var olabilmek her zaman bir avantaj haline geldi. Günümüzde de durum çok farklı değil. Üstün araç ve donanımlara sahip ülkeler, bombardımanlarla düşmanlarının altyapı ve hareket alanlarını yerle bir ederek savaşlarda muazzam avantajlar yakalıyorlar. Peki havanın ve denizin artık önemini yitireceği yakın gelecekte ne olacak? Bu kez yeni cepheler yaratma ihtiyacı ortaya çıkacak. Bunlardan ilki şu an da gayri resmi savaşlara sahne olan internet. Bütün altyapısı internet üzerinden çalışan devletlerin internet hizmetlerine zarar vermek, onları ekonomik olarak çaresiz bırakır. Bir sonraki cepheyse *Infinite Warfare*'dan tahmin edebileceğiniz üzere uzayın kendisi. Kısa vadede düşman hedeflerine hiçbir uçağın yaklaşamayacağı mesafelerden saldırabilmek ve uzun vadede güneş sisteminin kaynaklarını yağmalama ihtimali, doğal olarak her ülkeye tatlı geliyordur.

Call of Duty: Infinite Warfare bu temayı alıp bizleri uzak geleceğe götürüyor. Yıllardır kahraman Amerikalıları oynamamız sıkmış olsa gerek, bu kez kahraman Birleşmiş Uzay Milletlerinin kahraman bir yüzbaşısıyız. Oyunun dünyasında kaynaklarını tüketen dünya, uzaya çıkıp kolonileşmiş, hayatta kalabilmek için bu kolonilere ihtiyaç duymaya başlamıştır. Kolonicilik, uzaydaki halkların biraz sömürülmesi gibi dursa da ilginçtir ki oyunda olumlu bir şey olarak gösteriliyor. Jon Snow yönetimindeki kuzey güçleri... Pardon hatlar karıştı; Jon Snow'u oynayan aktör yönetimindeki yerleşke savunma cephesiyse bu duruma karşı çıkarak dünyaya savaş ilan ediyor. Uzaktan bakıldığında biz gerçekten kötülerin tarafında duruyoruz ki, SDF'deki askerlerin zalimliği haricinde bizim haklı olduğumuzu veya iki taraf arasında bir ara yol bulduğumuzu gösteren bir elemente denk gelemedim. Belki de oyun bize bunu anlatmaya çalışıyordur, kim bilir? Hiçbir şeyi olduğu gibi kabul etmemek lazım, tuttuğumuz taraflar her zaman iyi olmayabiliyor ama elbette oyunda böyle bir durum yok. Biz gerçekten iyi sömürgecileriz.

NEDEN ÜNLÜLER BENİ DÖVÜYOR?

Oyunda aslında bir spektrumun iki farklı yakası gösterilmek istense de nedense ben bu hissi alamadım. Kit Harrington'ın canlandırdığı Salen Kotch tam bir totaliter ve tek adamcıyken, bizim ana karakterimiz Nick Reyes de kaçınılmaz olarak yavaş yavaş aynı o tip bir karaktere dönüşüyor. İki taraf da denk seviyede olduğunda, en kötü kararın bile kararsızlıktan iyi olduğunu ve mutlak itaati savunurken açıkçası ne anlamam gerektiğini tam anlamadım. İki benzer yapıda karakterden birinin çok kötü, öbürününse yakınlık hissedilebilir seviyede olması bana tutarlı gelmiyor. Bu arada oyundaki tek ünlü karakter Kit Harrington değil. UFC şampiyonu Connor McGregor ve Formula 1 pilotu Lewis Hamilton da oyunda farklı rollere bürünmüşler. Lewis Hamilton'ın tipini bilmediğim için oyunda bir teknisyenin bu kadar detaylı modellenmiş olmasına şaşırmıştım doğrusu.

Büyük bir kısmı uzayda ve dış gezegenlerde geçtiğinden *Infinite Warfare* bize daha önceki *Call of Duty*'lerde olmayan iki önemli yenilik getiriyor. Bunlardan ilki yerçekimsiz ortamda yapılan çatışmalar. Açıkçası oyun ilk duyurulup, videosu gösterildiğinde pek ilgimi çekmemişti ama yerçekimi olmadan kapışmak çok zevkli olmuş. Uzaya roket güdümlü füzeler bırakmak, kanca fırlatarak bir pozisyondan diğerine uçmak ve hatta sırf ivmeye dayalı atlayışlar yaparak ilerlemeye çalışmak çok eğlenceli. Neredeyse bu dergi çıktığından beri çıkan her *Call of Duty* oyununu inceledim ve inanın bana aldığım zevk ve tatmin duygusu her geçen

İNCELEME



Retribution'ın komuta bölümünden görevleri seçip, kısa ama aksiyonu bol yan görevler yapabiliyorsunuz.





Oyunun çoklu oyuncu içeriği en azından mekân olarak konseptten nasibini almış.

PERFORMANS SORUNLARI

Call of Duty serisinin eskiyen oyun motoru artık iyiden iyiye su kaynatmaya başladı ki ben bunun en büyük şahitlerinden biriyim. Oyunun incelemem için gelen PC sürümü takılmalar ve yavaşlamalar yüzünden oynanamaz haldeydi. Ben de mecburen oyunu bir de PS4'de bitirmek zorunda kaldım.

Hangi platformun daha iyi olduğunu soruyorsanız hiç düşünmeden PS4 diyebilirim. Zor da olsa oynanabilen bir oyun hiç çalışmayan bir oyundan iyidir sonuçta.

sene biraz daha azaldı. Bu seneyse hissettiğim karamsarlığa kıyasla çok daha eğlenceli bir oyunla karşılaştım. Sorun zaten *Infinite Warfare*'in kötü olmasından çok rakiplerinin çıtayı çok yükseltmiş oluşu. Elbette bu başka bir paragrafın konusu olacak.

Uzay demek elbette boşlukta it dalaşı yapma beklentisini de beraberinde getiriyor. Hiç ama hiç beklemediğim bir şekilde *Infinite Warfare* bunun da hakkından layığıyla geliyor. Gerçekten etkileyici ortamlarda, oynaması basit bir sistemde it dalaşı yapabilmek uzun zamandır bir *CoD* oyununda yaşadığım en tatlı deneyimdi diyebilirim. Öte yandan her ne kadar çok eğlenceli olsa da it dalaşı *Call of Duty* için doğru bir tercih miydi tartışılır. Buna rağmen, son 3-4 yıldır birinin aynısı oyunlar çıkarmak yerine Activision'ın güvenli bölgesinden çıkmaya çalışması takdiri hak eden bir durum.

ÇIKARIN BENİ BU KAPTAN

Retribution isimli geminin kaptanı olmamızla birlikte oyun biraz daha Mass Effect havası alıyor. Gemide gezebiliyor, mürettebatla tek cümlelik sohbetler edebiliyor ve hepsinden önemlisi yan görevler alabiliyoruz. Bu görevlerin oyuna gerçek anlamda inanılmaz artıları yok ama genel olarak eğlenceliler. Görevlerin çoğu uzayda it dalaşı temalı; dalaşların oyundaki en eğlenceli parçalardan biri olduğunu düşünürsek bu durum beni çok rahatsız etmedi. Geri kalan görevlerde de genel olarak ya uzay gemilerine ya da asteroit üzerindeki istasyonlara sızmaya çalışıyordum. Ana hikâye fazla bunalttığı zaman hoş gider diyecektim ama tek kişilik senaryo zaten aşağı yukarı 10 saat sürüyor.

Oyunun tek kişilik senaryosu beni yeterince mutlu etti. Zaten bu saatten sonra *Call of Duty* oyuncuları yeni bir şeylerden öte, alışıp sevdiklerini oyun anlayışını bekliyor durumdalar. O yüzden gelen minimal eklentiler ve arka plandaki sıkıcılığı kapatan uzay temalı paravanlar yeni bir his verme bakımından iş görüyor gibi duruyor. Bir kere Price'dan bu yana serinin özlemini çektiği sevilebilir, herkesi döven karakter açığı bile kapatılmış bir yere kadar. Davranışları ve sesi insanlardan ayrılamayan robot Ethan serinin başına gelmiş en iyi şeylerden biri olabilir.

Yine de tek kişilik tarafı için son dönemden bir oyun alacak olsaydım, *Titanfall 2* ve *Call of Duty* arasında kalsaydım, *Infinite Warfare*'in pek şansı olmazdı. Zira tam anlamıyla *Call of Duty*'nin yapmak istediği her şeyi çok daha iyi bir şekilde yapıyor adamlar. Satış rakamları düşük olsa da uzun vadede *Titanfall*'un *CoD*'un köküne kibrit suyu dökebileceğine gerçekten inanıyorum.

Call of Duty artık seriyi taze tutmak adına oluşturdukları yamuk yapıya sürekli bir şeyler eklemeye çalışıyor ve bu Jenga kulesi bir süre sonra eklemelere dayanamayarak yıkılıp gidecek. *Infinite Wafrare*'in eklediği parçalar iyiydi ama Activision her zaman bu kadar şanslı olmayacaktır. Açıklamam gerekirse *Ghosts*'dan itibaren gelen yenilikler ve değişiklikler, her oyunda devam eder hale geldi. Örneğin *Advanced Warfare*'la gelen duvarda yürüme olayı, serinin dar koridorlarına ve küçük alanlarına hiç yakışmıyor. Sırf *Titanfall*'da var diye bunu 3 farklı dönemde geçen oyunda kullanmak bence komik artık.

Bu duvarda yürüme olayının çok oyunculu içeriğe de zarar verdiği aşikâr, *Modern Warfare*'in yenilenmiş halini oynayınca bunu daha iyi anladım. Bir zamanların tempoya dayalı taktiksel oyunu, şimdi herkesin metrelerce kayıp, uçtuğu dakika başı süper silahlar aldığı anlamsız bir ürün



Oyunda hâlâ "F'ye basıp dünyayı kurtar" temalı anlar olması can sıkıyor.

haline gelmiş. Son 3 senedir çoklu oyunculu içeriklerdeki kalite kaybı bu sene daha belirgin.

İN ARTIK O DUVARLARDAN!

Çoklu oyunculu içerik *Black Ops III*'le birlikte gelen şu sınıf sistemini biraz daha geliştiriyor. Artık oyuncular karakterlerinin kıyafetlerini (Rig) seçip ona göre özelliklerini belirliyorlar. Toplamda 6 Rig var ve hepsi farklı özelliklere sahip. Örneğin Merc, *TF2*'deki Heavy Guy'ı andırıyor. Dayanıklı ve geç de olsa ağır hasarlar verebilen bir sınıf. FTL ise tam tersine ışınlanarak düşmanın çevresinden dolanıp arkasına geçebilen bir tarza sahip. Ne demek istediğimi az çok anlamışsınızdır. *Overwatch*'tan *TF2*'ye sınıf bazlı oyunların klişe karakterlerini değiştirip oyuna eklemişler.

Call of Duty'nin genel taktiksel oynanış tarzıyla, bu yeni süper özellik kafası ne yazık ki çok uyumlu değil. Duvardan yürümek veya uçup kaçmak için daha geniş alanlar gerektiğini *Titanfall* çok net bir şekilde gösterdi. Burada birkaç artistik hareket ve hızlı geçiş yapılabilse de bunların aslında önceden hazırlanmış parkurlar olduklarını çok iyi anlıyorsunuz. Eğer gerçekten parkur ve hız hissi vermek istiyorsanız bunu her yerde kullanılabilir hale getirmeniz gerekiyor. Bütün o hızı ve hareketleri 3 koridorlu haritalara vermek, toprak yolda Ferrari'ye binmeye benziyor. Esprisi yok.

Advanced Warfare'de olan özel isimli silah kafası da geri gelmiş. Artık oyun oynadıkça "Salvage" kazanıyoruz ve bu puanlarla eşya yapma hakkına kavuşuyoruz. Eşyaların nasıl çıkacağıysa önceden belirlenmiş durumda, istediğiniz silahın en üst seviye varyasyonunu öyle hemen almak mümkün değil. Bunun yerine maç ve görevleri yaparak Salvage topluyor, silahın önceki daha az kaliteli sürümlerini açıyor olacaksınız. Oyuncunun bütün içeriği bir anda açmasını önlemek için düşünülmüş bir sistem olsa da biraz ağır işliyor ve pek keyif vermiyor.

Call of Duty'de Killstreak'leri her zaman dengesiz bulmuşumdur ama *Black Ops III*'le birlikte gelen şu süper silah mantığı inanın bana çok daha kötü. Zaman içinde açılan ve oyundaki başarılarla açılma süresi kısılan bu silahlar o kadar güçlüler ki, resmen başarısız oyuncular da eğlenebilsin diye eklendiklerini anlıyorsunuz. *Titanfall 2*'de de benzer şekilde işleyen Titan'lar var ama onlar yenilmez değiller. Ne yaptığını bilen deneyimli bir pilot rahatlıkla Titan indirebiliyor. Dahası bütün Titan'lar aşağı yukarı aynı zamanda geldiği için oyuncuya ciddi anlamda bir tehdit de olamıyor. *Infinite Warfare*'de ise hiç hak etmediğiniz 1-2 kill alıp oyununuza devam ediyorsunuz çoğu zaman.

Left 4 Dead'lerin eskimesinin ardından oyuncuların zombi öldürme dozunu alabilecekleri yegâne oyun haline gelen zombi modu da az biraz değiştirilmiş. Haritanın çevresine konan güçlendirme etkileri ve nispeten daha kolay öldürülen zombiler özellikle bu moda yeni başlayacak oyuncular için iyi bir basamak. Çoğu oyuncu *Call of Duty*'leri tek bir oyun olarak görmüyor. Tek kişilik, çok oyunculu ve zombi modlarıyla üç oyun olduğu fikri kabul edilebilir. Olay şu ki zombi modunun çoğu zaman kendine has, diğer modlara çok bulaşmayan bir kitlesi vardı. Bu yeni rahat haliyle çok daha fazla oyuncunun bu modu deneyeceğinden şüphem yok.

Zombi modunda bu sefer 70'lere gidiyor ve Zombies in Spaceland tema parkının altını üstüne getiriyoruz. Her sene ünlü yüzleri kullanan *Call of Duty* bu sefer Seth Green haricinde çok elle tutulur birini kullanmamış. Anlaştıkları ünlülerin yarısının oyunun senaryosunda bizi pataklamasının bunda etkisi vardır elbette.

Zombies in Spaceland dürüst olmam gerekirse oyunun en zevkli yanı olmuş. Bunu genel olarak zombi modunu gergin ve yorucu bulan bir oyuncu olarak söylüyorum. Hayatta kalmaktan çok zombi katletmeye dayalı rahat bir içerik bu seriye kesinlikle daha çok uygun.

Son sayfalara geldiğimize göre oyunun notunu görüyor olmalısınız. Bu oyunun nerede yanlış yaptığıyla ilgili sizlerle saatlerce konuşabilirim. Benim asıl rahatsızlığımsa her geçen sene *Call of Duty*'nin daha kimliksiz ve keşmekeş bir oyuna dönüşmesinde yatıyor. Koskoca *Doom* kendini baştan yarattı, *Battlefield* serisinin son çıkan oyunlarının hepsi birbirinden az çok farklı, değişik oyunlar. *Titanfall 2*'yi zaten görüyorsunuz, öve öve bitiremedim. Piyasada bu kadar yenilikçi ve özgün oyun varken, ben neden aynı oyunun lacivertine para vermek isteyeyim ki? *Infinite Warfare* serinin son dönemdeki en sağlam tek kişilik senaryosuyla geliyor, bu kesinlikle doğru. Ancak son dönemde çıkan *Call of Duty* oyunlarını düşünürsek bu gerçekten büyük bir başarı mı? Bana göre değil. Oyuncuların kendilerini özdeştirebildikleri, özel tim üyeleri gibi hissettikleri oyunların yerini Jon Snow'dan dayak yediğimiz bir uzay oyununun almasına anlam veremiyorum açıkçası.

Black Ops III'ü ve *Advanced Warfare*'ı neredeyse aynı oyun olarak gören bir oyuncu olarak benim gözümde *Infinite Warfare* de çok farklı olmayacak. Yüksek bütçeli ve detaylar düşünülerek hazırlanmış bir eser olarak *Infinite Warfare* kalite çizgisini korumayı başarıyor, buna rağmen oyuncuya sunabildiği bir albenisi yok. Hollywood yıldızlarını oyunda görmek sevimli ama kötü bir oyunu kurtarmak için birkaç "oyun oynayan ünlüden" daha fazlası gerekiyor.

Piyasada tonla güzel FPS varken *Infinite Warfare*'i es geçmek mutsuz olacağınız bir karar olmayacaktır.



+

- İt dalaşları çok sağlam
- Zombi modu eğlenceli

−

- Çok oyunculu mod yerlerde sürünüyor
- "Ben bunu oynamıştım" hissi
- Performans sorunları da var

6+

SON KARAR

Zaman kötü, Call of Duty.

TÜR: FPS **YAPIM:** Infinity Ward **DAĞITIM:** Activision / Aral **KUTULU FİYATI:** 230 TL (PC), 260 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-iw

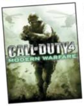
2007'DEN 2016'YA CALL OF DUTY MULTIPLAYER TARİHİ

Bu sene Call of Duty'nin en çok eleştirilme sebebi multiplayer'ın neredeyse önceki oyun Black Ops III'le aynı olması. Aslında dürüst olmak gerekirse Call of Duty'nin uzun süredir en çok eleştirilme sebebi multiplayer'ının hep bir sene önceki oyunlarıyla neredeyse aynı olması. Bu sene kesinlikle katılıyorum bu eleştirilere, hatta benim de Infinite Warfare yerine Titanfall 2'ye öncelik vermemin sebebi buydu. Ancak Black Ops III gerçekten Advanced Warfare'in aynısı mıydı? Ya da önceki oyunlar? 2007'de "dar alanda kısa çatışmalar" multiplayer tarzında yeni bir çağ açmış Call of Duty'nin Modern Warfare'dan itibaren multiplayerlarına gelin tek tek bakalım isterseniz.

SABRİ ERKAN SABANCI



2007



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

CoD 4'ten bir önceki oyun genellikle *CoD 2* olarak kabul edilir. Hayır, biliyorum, *CoD 3* diye bir oyun var. PS2'de oynadım hatta. Sadece konsol kullanıcıları bu faciaya tanıklık edebildi ve artık yeteri kadar İkinci Dünya Savaşı oyunu vardı piyasada. Infinity Ward da bunun farkındalığıyla çok büyük bir değişikliğe gitti ve modern çağlara geldi. Kendi yarattıkları bir evrende çok harika bir oyun yaptılar ve multiplayer'ı neredeyse tüm oyun basınından övgüler aldı. Killstreak diye yeni bir olay gelmişti, ölmeden 3, 5 ya da 7 düşman öldürünce belirli bir süreliğine ekstra bir yetenek açabiliyordunuz. Haritalar küçük ve tasarım olarak harikaydı. Bunların yanı sıra sınıf düzenleme, seviyeler, Perk'ler ve yeni oyun modları da eklenen *CoD 4*, dengesizliklerine rağmen (harita glitch'leri, M16'nın çok rahat eritmesi, Last Stand ve Juggernaut gibi sinir bozucu Perk'lerin varlığı) hâlâ çoğu oyuncu tarafından en iyi CoD multiplayer'ı olarak kabul ediliyor. Aynı zamanda Youtube'taki CoD multiplayer maçları üstüne yorumlama yapma olayını da başlatan, hatta Youtube'ta "oyun videosu çekme" olayını bayağı ileri noktalara getiren oyundur :)

2008



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

2008'de yeni oyun yapma sırası Treyarch'a gelmişti. *CoD 3* faciasının sorumluları olarak topluluk üzerinde bayağı kötü bir iz bırakmıştı Treyarch ve klasik *CoD* formülü olan İkinci Dünya Savaşı'nı kullandı. Multiplayer olarak da bir önceki sene yere göğe sığdırılamayan *Modern Warfare*'ı temel aldılar. Bunun yanı sıra oyuna iki tane mod eklediler: Hikâye tarafı için Co-Op ve bundan sonra bir CoD klasiği olacak olan Nazi Zombies. Fikir olarak gerçekten başarılı olsa da çoğu oyuncu modern çağdan sonra tekrar İkinci Dünya Savaşı'na dönmemeyi tercih edip *Modern Warfare*'dan devam etti. Satış rakamları kötü değildi ama *Modern Warfare*'a kıyasla düşük kalmasından dolayı serinin son İkinci Dünya Savaşı oyunu oldu. Belli mi olur, belki *Battlefield 1*'in aldığı olumlu tepkilerden sonra Activision geri dönmek ister.

2009



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Sıra tekrar *Modern Warfare* gibi bir efsaneyi yapan Infinity Ward'daydı. Bu sene ne yapacaklardı? Gayet başarılı bir tek kişilik hikâye modunun yanı sıra Treyarch'ın Co-Op modundan etkilenmiş Special Ops'u oyuna dâhil ettiler. Peki ya herkesin beklediği, oyunun assolisti olan multiplayer'da neler vardı? Temel olarak önceki oyunlara benzese de daha fazla detaylandırılmış, daha fazla şey eklenmiş ve daha dengeli bir oyundu *MW2*. Killstreak'ler artık 3-5-7'yle sınırlı değildi ve oyuncular seviye atladıkça yeni Killstreak ekstraları açıp kullanabiliyordu. Özellikle 25 düşman öldürünce açılan nükleer bomba çoğu oyuncuda büyük izler bırakmıştır. Killstreak'in yanı sıra oyuna Deathstreak de eklendi, böylece kötü maç geçiren oyuncular için bir toparlanma fırsatı sağlandı. Callsign ve amblemlerle oyunculara kozmetik olarak daha fazla özelleştirme imkânı verildi. Haritalar yine harikaydı. Oyunun temel dengeyi sağlama mantığı her şeyi buff'lamak olduğundan dolayı herkes her şeyi kullanıyordu. CoD topluluğunda MW2 "en iyi ikinci multiplayer'a sahip CoD" olarak anılıyor (MW'nin hemen arkasından).

2010



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Serinin en iyi hikâyelerinden birine sahip *Black Ops*, multiplayer açısından temel olarak önceki oyundaki çoğu şeyi koruyan ve yeni özellikler sunan, en dolu oyunlarından biri oldu. En önemli yeniliklerden biri COD Points sistemiydi. Silahlar vs. bu puanların hikâye modunu oynayarak, multiplayer'da seviye atlayarak ya da kontratları tamamlayarak toplanmasıyla açılıyordu. Bunun yanı sıra oyuna *Halo*'da bayağı bilinen ve kullanılan Theatre modu da eklenmişti. Bu mod sayesinde önceki multiplayer maçlarınızı kaydedip izleyebiliyordunuz. 30,34 milyon satarak serinin en çok satan ikinci oyunu olan Black Ops, serideki en dengeli multiplayer oyun olma unvanını hâlâ koruyor.

2011



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Bu oyun öncesinde yapılan heyecan ve etkinlikler gerçekten akıl almaz boyuttaydı. CoD'un altın yıllarının doruk noktasındaydık, seri kendi festivalini, Call of Duty XP'yi düzenliyordu ve *MW3*'ü tanıtıyordu. Ancak en büyük sıkıntı Activision'ın Infinity Ward'un kurucuları Vincent Zampella ve Jason West'i kovmasıyla gelen soru işaretleriydi. *MW* ve *MW2*'yi temel alan *MW3* pek fazla yenilik sunmamıştı. Sunduklarının en büyüğü Killstreak'lerin yerini Strike Chain'in alması olmuştu ve oyun tarafından belirlenen üç tane setten birini seçebiliyordunuz. Strike Chain'ler öldürmenizle değil, topladığınız puana göre kazanılıyordu. İki yeni oyun modu eklenmişti ve bunlardan biri (Kill Confirmed) ilerleyen yıllarda oyunun en çok oynanan modlarından biri olacaktı. Ayrıca Black Ops'tan Theatre modunu da alan *MW3* en çok satan CoD oyunu olmasına rağmen çoğu oyuncu için özellikle *Black Ops* ve *MW2*'den sonra büyük bir hayal kırıklığı olmuştu.

2012



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Önce İkinci Dünya Savaşı'nı, sonra Vietnam dönemini anlatan Treyarch'ın, MW gibi modern döneme gelmesi bekleniyordu ancak Treyarch "*Modern Warfare*'le doymuşsunuzdur, geleceğe gidiyoruz!" diyerek bayağı kafaları karıştırdı. Serinin en iyi hikâyeye sahip olan üyesi *BO2*'nin multiplayer'ında çok fazla büyük yenilik olmasa da serinin en dengeli ve eğlenceli multiplayer'larından birini bünyesinde barındırıyordu. *MW3*'ün puanla streak alma mantığını Killstreak'lerle birleştirip Scorestreak olarak oyuna eklediler, böylece klasik Killstreak sistemi geri dönmüştü. Tek farkı puanla kazanılabiliyor olmasıydı. Wildcard özelliği de *BO2*'yle tanıtılmıştı. Bu özellik sayesinde sınıf yaratmadaki belli kuralları (iki tane ana silah taşıma, ekstra bomba alma, silahlara daha fazla özellik ekleyebilme vs.) yok sayabiliyordunuz. *BO2* çoğunluk tarafından hala serideki en son düzgün oyun olarak kabul ediliyor.

2013



CALL OF DUTY: GHOSTS

Bu yazıyı yazmaya başlayana kadar varlığını unutmuştum bu oyunun. Hikâye açısından *BO2* gibi geleceğe gidip pek de başarılı olamayan *Ghosts*, multiplayer'da da serideki en büyük hayal kırıklıklarından biri. Sağa/sola eğilme (leaning) ve kayma (sliding) gibi yeni hareket özellikleri getirse de haritaların gereksiz derecede büyük olması, düşmanı öldürme süresinin (Time to Kill) çok kısa olması ve bu nedenle adam akıllı silah çatışmalarının yaşanmaması, Prestige sisteminin tamamen değişmesi gibi şeyler oyunun çabuk ölmesine ve serideki en kötü oyunlardan biri olarak anılmasına sebep oldu. Ve şimdi tekrar oyun dünyasının tozlu sayfalarında unutulmaya bırakalım mümkünse.

2014



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

AW çıkmadan önce *CoD* serisi çok büyük değişimlerden geçmişti. Bunların en önemlileri artık serinin yapımcı şirketleri arasına *MW3*'ün yapımına yardım eden Sledgehammer Games'in de eklenmesi ve serinin özel içerik haklarının Xbox'tan Playstation'a geçmesiydi. Gelecek temasını farklı işlemeye karar veren Sledgehammer, o zaman popüler olan ve sevilen *Destiny* ve *Titanfall* gibi oyunlardan birkaç özellik almıştı ve oynanışın temelini fazla değiştirmemişti. *AW*, oyunun akışının yeni gelen Exo Suit'lerle iyice hızlanmasından dolayı bayağı eleştirildi. *Ghosts* gibi büyük bir faciadan sonra oynandı ancak CoD'u şu an çoğu insanın nefret ettiği jetpack'li, uçmalı - kaçmalı yola sokan oyun da *AW* oldu.

2015



CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Önceki oyunun hareket ve hız eleştirilerini yanlış anlayan Treyarch, temel olarak *BO2* gibi hissettireceğini iddia ettiği bir oyunla karşımıza çıktı. Silahların vuruş hissiyatı gibi şeyler *BO2* gibi hissettirse de onun dışında geriye kalan her şey tamamen o an sevilen ve tutulan fikirlerle doluydu. Oyunun çıkışında en çok eleştirilen noktalarından biri de Specialist gibi, *Destiny*'deki sınıf sistemini acayip derecede anımsatan bir sisteme sahip olması ve jetpack'le zıplamanın yanı sıra duvarda yürüme mekaniğinin de eklenmesiyle iyice *Titanfall/Destiny* kırması bir oyuna dönmesiydi. Bunun yanı sıra CODPoint sisteminin mikro ödeme sistemine dönüşmesi ve DLC içeriğinde olan silahları bile bu puanlarla kutu açarak düşürüldükten sonra kullanılabiliyor olması da bayağı büyük tepki topladı.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Io-Interactive ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 149 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/hitman



"Konserve istiyorum!"
"Hangisinden verelim abi?"
–ÇÖST!–
"Şu vurduğumun yanındakinden."

HITMAN
THE COMPLETE FIRST SEASON

Takke düştü kel göründü

ONUR KAYA

Evet yine ben ve yine *Hitman*. Alt başlığım olan iğrenç esprinin tekrar tekrar yapılmış olma olasılığı yüksek belki de ama kaçmayın. Zira klişeliğim umuyorum ki burada bitiyor; bu yazı, hem bir fikir hem de bir inceleme görevi görecek. Üzerinde fikir belirteceğim nokta, *Hitman*'in bölüm bölüm piyasaya sunulmasının, oyunun kalitesine ve sunumuna ne şekilde etki ettiği konusu. Çünkü Nisan sayısındaki Intro Pack incelememizde, yenilenip düzenlenen oyun mekaniklerini detaylıca açıklamıştım. Oyun beklediğim üzere o bağlamda çok değişip gelişmediği için, bu noktalara tekrar değinme gereği görmüyorum. Bu yazı, malumunuz o zaman kestiremediğimiz için bu bölümlere ayrılmış içerik sunumunun *Hitman*'e yarayıp yaramadığına ve genel içerik kalitesinin sezon süresince aynı kalıp kalmadığına odaklanacak.

"ÖNCEKİ BÖLÜMLERDE..."

Bir kısmınız bana kızacaktır ama baştan açık açık söyleyeyim, ben bölümlere ayrılma olayını hiç de sevmeyen bir insan olarak, *Hitman*'in bu "çıkış modeline" geçmesinin, aslında seriye gayet de yaradığını ve yapmak istediklerinin altından layığıyla kalkmasını sağladığını düşünüyorum. Bu argümanımı açmak için, sezon geneline ilk eleştirimi hikâye anlatımından yapacak ve benzer şekilde çıkan Telltale oyunlarını örnek olarak kullanacağım. Telltale oyunları, hepimizin bildiği gibi, hikâye ve anlatım odaklı oyunlar. Ben kendi adıma Telltale oyunlarını tamamı çıkıp bitmeden oynamıyorum. Çünkü hikâyeyi kesintisiz bir şekilde, önemli olabilecek detayları unutmadan tüketmek istiyorum. Bunun yanında, Telltale oyunlarında bize sunulan sözde seçimlerin, hikâye üzerinde büyük farklılıklar yaratmadığını düşündüğümden, sezonları ya da bölümleri baştan oynamak bana gereksiz geliyor. Çünkü işin hikâye anlatımı bölümün geneline yayıldığı ve önemli hiçbir detaya etki edemediğim için bütün bölümü baştan oynamak bana göre verimsiz ve sıkıcı bir "tekrar tecrübe etme". Şimdi bir de *Hitman*'e bakalım; bölümlerin ana yapıları, tamamıyla serbest haritalarda "bölüm içi" senaryoyu kullanarak

ÇEVRİMİÇİ SIKINTILAR

Oyun çıktığı andan itibaren her daim internet bağlantısı gerektiren yapısından çok şikâyet edildi. Buna dair şunları söyleyebilirim; benim için ne faydası, ne de zararı oldu. Kopmalardan şikâyet edenler hatırı sayılır miktarda ancak benim başıma bir kere falan gelmiştir, o yüzden şahsen şikâyet edemiyorum ama çevrimiçi yapının oyuna kendini haklı çıkaracak bir katkısı olmadığı da bir gerçek. Bunun yanında, bundan birkaç sene sonra Square Enix'in istediği gibi sunucuları kapatabileceği ve kabul ettiğimiz sözleşme gereğince bu konuda bir yaptırımımız olamayacağı gerçeği var. Bir sıkıntı çıkmayacağını umuyorum ama her şeyin bir ilki var tabii...







hedefleri ortadan kaldırmak, ardından da ana hikâyeyi ilerleten bir ara sahne izlemek şeklinde gidiyor. Bu durum biri olumlu biri olumsuz iki nokta doğuruyor:

- Sadece önceki ara sahneyi ya da sahneleri izleyerek hikâyeyi hızlıca hatırlayabiliyorsunuz. Bu da oyunun bölümler halinde piyasaya çıkmasının anlatıma zarar vermediği anlamına geliyor. Hatta bütün bölümlerin farklı ülkeleri kendine mekân seçtiğini düşünürseniz, kendinizi her ay farklı bir yere giden bir suikastçı gibi hissediyorsunuz bile diyebiliriz.

- Lakin bu ne yazık ki, insanı içine çeken, senaryonun umursanmasını sağlayan, sağlıklı bir anlatım biçimi değil. Hikâyenin daha bir "dâhili" olduğu bölümler ile karşılaşma umudum vardı ama boşa çıktı. Bütün bölümler bu yapıda ve oyuncuya "vay" dedirten tek bölüm, beşinci bölüm Colorado. İzlediğimiz ara sahnelerden anladığımız üzere bu sezon başlayan konu, önceki oyunlara da bağlanarak Agent 47 için kişisel bir hikâye işleyecek. Zaten baştan da açıklandığı gibi, devam sezonları gelecek ama bu açıklama sezon finalinin, hikâyenin sonunu bıraktım, ortasına bile gelinmemiş gibi hissettirmesini mazur göstermiyor. Bu noktada (ama sadece bu noktada) zaman zaman klişe olsa bile doyurucu bir senaryosu olan *Absolution*'ı saygıyla anıyorum. Ekstra bir nokta: Hikâye ne kadar 47 için kişisel olacak olsa da, ara sahnelerdeki önemli mevzular hep üçüncü şahıslar arasında geçtiği için kendimizi parasını alıp rahatına bakan devlet memuru gibi hissediyoruz.

PEHLİVAN 47

Peki içerik kalitesi sezon boyunca istikrarlı bir şekilde sürüyor mu? İşte o sorunun cevabı çok şükür ki evet. Bölüm tasarımları, haritalar içerisine yerleştirilmiş farklı suikast senaryoları asla ve asla belli bir standardın altına düşmüyor. Ha tabii ki favorileriniz olacaktır, benimki ikinci bölüm Sapienza mesela ama gözdenizi benim yaptığım gibi burun farkıyla seçeceksiniz. Her bölüm keyfinizi gıdıklayan hedef haklama şekilleri sunuyor mutlaka.

Bölüm tasarımları, kendi içlerinde barındırdıkları doğal engeller ve temaları açısından oldukça başarılı. Lakin şöyle bir şey fark ettim; görevler iyi tasarlandıkları halde, önceki oyunlardakilerle karşılaştırdığımızda akılda kalıcı değiller. Bunu, önceki incelememizde de bahsettiğim, oyunun fazla kolay ve "net" olması durumuna bağlıyorum yoksa üzerlerinde kafa patlatıldığı çok belli. Sezon finali özellikle alışkanlıklarımızı belli noktalarda kırmamızı gerektirecek şekilde tasarlanmış mesela. Lakin yapay zekâ ağır salak ve hiçbir şeyden şüphelenmiyor. Doğru kılıkta dolaştığımız sürece ortalıkta yaldır yaldır koşarken kimsenin bize karışmaması, oyundaki rastlantısal zorluk faktörünü minimuma indiriyor ve gerilim merilim kalmıyor.

(Bu arada hazır atmosfere ve gerilime değinmişken tekrar söyleyeyim, müzikler eski oyunlara kıyasla çok yumuşak, çok yetersiz, çok tekrar ediyor. Sezon genelinde akılda kalıcı bir parça yok açıkçası.)

Sezon boyunca senaryo dışında sunulan Escalation Contract ve Elusive Target gibi kendine has zorlukları olan çevrimiçi içerikler, yeni harita gelene kadar oyunculara var olan bölümlerin suyunu çıkarttırma görevini layığıyla yerine getirdi bana kalırsa. Bunlara ek olarak kendi kontratlarımızı gayet basit bir şekilde hazırlayıp paylaşabilmemiz, haritaları kendi kişisel deneylerimize de açık kılarak, bölümler arası zamanı iyi değerlendirmemize olanak tanıyan bir durum oldu. Eğer bütün bölümler tek seferde çıkmış olsaydı muhtemelen her biriyle daha az zaman geçirirdik, oyun süresini de kısa bulurduk. Bence oyun, bölüm çıkışı sistemini olabilecek en iyi şekilde, lehine kullanmış durumda. Ben oyunu şu ana kadar 43 saat oynamışım ve bu sürenin başında ne kadar keyif aldıysam, sonlarında da o kadar alıyordum.

NE BEKLEDİK, NE BULDUK?

Önceki yazıda, "teknik sorunlar giderilir ve sezon sonunda elimize iyi bir hikâye geçerse oyunun notuna 2 puan daha eklerim" demişim. Hikâye fena olmasa da noksan, teknik sorunlar ne âlemde? Şimdi, oyun ilk bölümün çıktığı zamankine göre daha iyi bir durumda ama hâlâ stabil kare oranları yakalayamıyor. Durduk yere ağır takılmalarla karşı karşıya kaldığım çok oldu. Normalde bu tarz şeyleri çok umursamam ama oyunun sürekli çevrimiçi yapıda olması yüzünden takılma sonrası kaldığımız yerden devam etmiyor, aksine kare atlıyoruz ve bu durum kritik anlarda yok yere ölmemize sebep olabiliyor. Performans sorunlarının yanında, sesler hâlâ sıkıntılı; dibimizde konuşan birinin sesini, kamerayı ona çevirmeden duyamamak veya ortam seslerinin çok dengesiz biçimde değişmesi gibi dertler devam ediyor. Yani sizin anlayacağınız tam bir "fifti-fifti" durumu söz konusu. O yüzden sezon sonu notu olarak, Intro Pack notuma 1 ekliyorum. Sezon mantalitesi *Hitman*'e en önemli noktaların çoğunda yaramış. Beklentinizi doğru ayarlamanızı sağlayabildiysem, hayal kırıklığına uğratmayacak bir oyun bekliyor sizi.

+

- Hitman serisi dâhilindeki gelmiş geçmiş en iyi tekrar oynanabilirlik
- Zaman geçtikçe daha da kullanışlı hale gelmiş arayüz
- Bölüm içi senaryolar çok yaratıcı
- Grafikler tertemiz

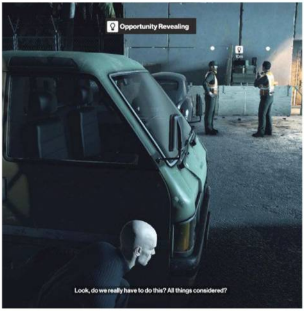
−

- Kare oranları hâlâ stabillikten uzak
- Aynı ses sanatçılarını çok kullanmışlar
- Seslerdeki teknik problemler giderilememiş
- Müzikler ortalama ve kendini çok tekrar ediyor
- Hikâyenin çok kenarda kalması

8+

SON KARAR

Adam olacak çocuk 47.



İÇERİK KALİTESİ SEZON BOYUNCA İSTİKRARLI BİR ŞEKİLDE SÜRÜYOR MU? İŞTE O SORUNUN CEVABI ÇOK ŞÜKÜR Kİ EVET.



Kış kreasyonumuzda kan lekesini örten koyu renkler hâkim.



Gençliğimizde böyle hack'lerdik!

WATCH DOGS 2

-ERİM BİLGİN

80'lerde bilimkurgunun robot ve uzaylılarından bayılan ve etraflarındaki gerçek dünyada katlanarak artan fantastikliği reddedemeyen bir akım, aradığı yeni bilimkurgu algısını 90'ların abartılı Hacker filmlerinde bulur gibi olmuştu. Hollywood; klavyeye taramalı tüfek gibi yazarak akıl almaz hızda akan kodlar kırarken, sağdan soldan topladığı kulağa havalı gelen bilişim terimlerini tekno müzik eşliğinde birbirine bağıran hacker'lar imajını ortaya koydu. Gerçek bilgisayar korsanlığıyla hiçbir alakası olmayan bu ışıltılı hacker kimliği 90'larda zirvesine ulaşmış, en iyi örneklerini Snakers, The Net, Wargames ve elbette Hackers filmlerinde vermişti. 21. yüzyılda yaygınlaşan kitlesel siber suçlardan dolayı herkes bilgisayar güvenliğinin eski filmlerdeki gibi yürümediğini iyi kötü fark edince, Hollywood artık Girl with The Dragon Tatoo veya Mr. Robot gibi isimlere yönelmiş durumda, fakat *Watch_Dogs* serisi bu yeni izleyici kitlesine hitap etmediğini anlamış gibi. Ubisoft'un yeni cyberpunk aksiyon oyunu, internet kültürüne ve milenyum nesline adanmış bir oyun kutusu. *Watch_Dogs 2*'ye hoş geldiniz. Bu sefer içeride patenlerinizi çıkarmanıza gerek yok.

Watch_Dogs 2'nin çıkacağını ilk oyunun duyurulduğu, o Ubisoft logosunu gördüğüm an anlamıştım. Ubisoft bir gün yapacağını bildiğimiz şeyi yapıyor, *Assassin's Creed* formülünü modern dünyaya taşıyordu. Pazarlama bütçeleri öyle büyüktü ki, daha ilk oyunu oynamadan, ikincisinin de olacağını hepimiz biliyor gibiydik. İlk oyun biraz bocaladı, biraz sendeledi, ama nihayetinde her şey çok daha kötü de gidebilirdi bence, fena olmayan bir aksiyon oyunuydu. Sıkıcı karakterleri, garip araba sürüşü ve yarı-eğlenceli yan görevleriyle, kendini yakın zamanda çıkan *GTA V*'in gölgesinde kalmaktan pek kurtarmasa da ikinci oyuna giden yolu hazırlayacağını hissettiriyor, Ubisoft'un geleneksel "ikinci oyunu her zaman daha iyi yapma" geleneğine sadık kalacağının mesajını veriyordu. Nitekim birazdan açıklayacağım gibi öyle de oldu!

Drink All The Booze, Hack All The Things!

Watch_Dogs bu defa tonda ciddi bir değişimle karşımıza çıkıyor. İlk oyunda, oynadığı hikâyenin tutarlılığını önemseyen oyuncular için ciddi bir problem vardı: Bir yandan Ubisoft *GTA* ile kafa tutmaya karar verdiği için tonlarca eğlenceli, zıpır ve rengarenk yan görevle dolu Chicago'su; diğer yandan hayattaki tek amacı ölü yeğeninin intikamını almak olan, gangster geçmişli karanlık bir teröristin yalnız ve ihanet dolu

depresif hayatı acayip bir tezat oluşturuyordu. Aiden Pearce, kişiliğine dair çok az şey yansıtmak üzere kendini eğitmiş, dolayısıyla biraz kuru kalabilen, Marvel'ın Punisher karakterine daha çok benzeyen bir karakterdi. İntikam bürümüş gözleriyle hayaletler peşinde koşan orta yaşlı bir kanun kaçağının, operasyonları arasında ortalıkta VR oyunlar oynayıp motosiklet yarışlarına katılarak kıyafet alışverişi yapması bir garip kaçıyordu.

O yüzden *WD2* o yükü sırtından atıp, bunun "gerçekten *GTA*'ya kafa tutmaya kararlı ve son derece zıpır" bir oyun olduğunu tüm kimliğiyle kabullendiğinde, siz de bir rahat ediyorsunuz. Bu defa ana karakterimiz; 20'lerinin ortasındaki, reddedilemeyecek derecede hipster ve aynı anda parkour, çatışma, her türlü aracı sürme, dövüş ve hacker'lık konularında uzman Marcus Halloway. Marcus ve çetesinin peşinde olan yaklaşan bir felaket yok, hayatları aşırı dramatik bir hızda akmıyor. Önemli olan tek şey, DedSec'in yavaşça da olsa büyümesi - dolayısıyla bir devasa şirketin sızıntılarıyla uğraşmaktan ötekine ne zaman geçmek istediğiniz size kalmış. Marcus'un ne acıklı bir geçmişi, ne de buna viski, yalnızlık ve Smashing Pumpkins kasetleriyle kafa tutma ihtiyacı olmadığı için ana görevler fazla geldiğinde Ubisoft'un verdiği rengârenk ve ilginçlik dolu San Francisco çok daha güzel değerleniyor bu oyunda.

Silahsızlanmanın Önemi

Şimdi, bu noktada oyunla ilgili en büyük problemimi çok iyi açıklayıp aradan çıkarmak istiyorum. Bütün Ubisoft yapımcılarının da her ay ellerinde not defterleriyle yazılarımı takip ettiklerini çok iyi bildiğim için, size burada tek kalemde *Watch_Dogs 2*'yi nasıl muhteşem bir oyun yapabileceğinizi anlatacağım. Bu formülü oyuna başlayışımın ikinci saatinde tam olarak çözmüştüm ve oyun boyunca da geçerli kaldığını gördüm. Hazır mısınız? Açıklıyorum:

Silahları kullanmayın.

Bu kadar! Ciddiyim, bu tek farkı dâhil ettiğinizde oyun birdenbire yirmi kat daha eğlenceli hale geliyor. Gerçekten, elinize susturuculu ve taramalıları alıp düşmanları takır takır indirmek fazla kolay. Bunu bir de düşük seviyelerde hack yetenekleriyle birleştirirseniz, düşmanlarınızı tarumar edip her görevi birkaç dakikada bitirmeniz işten bile değil. Özellikle hiç de zorlanmadan açılan bazı geliştirmeleri olaya dâhil ettiğinizde Marcus çok kısa sürede ciddi bir ölüm makinesine dönüşebiliyor.

Halbuki DedSec karakterleri "kötü adamlara" verdikleri tüm zarara rağmen, genel olarak kimseyi öldürecek tiplere benzemiyorlar. Eğlenmek ve dünyadaki baskıyı ortaya çıkarmak isteyen, özgürlükçü, eşitlikçi, liberteryen düşünceli, neşeli tipler hepsi. Bu şakalaşmalı, gençlik ve mizah dolu ara sahneleri izledikten sonra Marcus'un bir taramalı tüfeği kuşanıp yüzlerce özel güvenlik görevlisi ve polisi delik deşik etmesi çok abes oluyor. Üstüne bir de görevleri tamamladığınızda birbirlerini arayıp kahkahalarla şakalaştıkları durumları düşünürseniz bir tür psikopat sürüsü gibi durmaları kaçınılmaz oluyor. Hatta hikâyenin bir noktasında DedSec üyeleri Aiden Pearce'dan bahsederken, "adam tek başına insan kaçakçılarının operasyonunu çökertmişti" diyerek Aiden'ın hedefine ulaşmak için yaktığı canlardan ürpertiyle bahsediyorlar. Fakat eğer Marcus bu sırada yüzlerce kişiyi kurşuna dizen bir suikast makinesi gibi davranıyorsa, bu yaklaşımlarının hiçbir mânâsı yok.

Watch_İnşaat

Vinçler, liftler, forkliftler, taşınabilir kutular, aman tanrım! WD2'de bolca boş vaktiniz varsa ve bir görevi inatla belli bir şekilde yapmak istiyorsanız, neredeyse her zaman bunun için bir yol var. İnşaat makineleri de bu yolda en iyi silahlarınız. Bunlarla yeri gelince kutu taşıyıp, üzerinden atlamak için platform yapıyor, yeri gelince vinçlere motosikletinizle binip, yüksekten normalde inemeyeceğiniz yerlere iniyor, kendi planınızı bir nevi "inşa ediyorsunuz". Bu şekilde yarattığınız çözümler, nadiren yapımcıların aklına gelecek şeyler oluyor - tamamen sizin planınız, dolayısıyla işe yaradığında da kendinizi fazlasıyla akıllı hissediyorsunuz :)

her şey bir yana, oyunun görselliği resmen elektrik gibi.





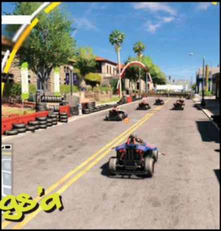
Kılık kıyafetinizi değiştirmek konusunda bu defa çok daha fazla seçeneğiniz var ve piyasada sık görülenlerin aksine, tamamen hipster işi gibi durmayan kıyafetler de mevcut, merak etmeyin.



Kazara bu arkadaşları bulduğumda neşeden uçtum. İnternette bulduğum, çok sevdiğim bir videodaki partiyi neredeyse birebir şekliyle koymuşlar oyuna. İzledim, eğlendim, sonra havaya iki el sıktım, dağıldılar.



AI DedSec'in mekânları adeta konsept galerisinde geziyormuşsunuz gibi, dakikalarca sadece ortalığa baktım.



ağır abiliği çöpe atması inanılmaz yaramış watch-dogs'a

Bir başka sorun: Oyunda sivilleri öldürmenin size hiçbir zararı yok. Yıllardır *Assassin's Creed*'de bu tür "sivilleri öldüren kahraman mı olur" çelişkilerini hep "Animus senkronizasyon hatası" diye açıklamaya alışan Ubisoft, burada siviller ve düşmanlarımıza nasıl davrandığımızla ilgili hiçbir yorum yapmıyor. Ciddiyim, ne olacağını görmek adına silahlarımı kuşanıp sokaklarda binlerce sivil ve polisin ölümüne sebep oldum, ardından iki dakikada kaybolup, takipçi sayıma veya oyundaki puanlarıma en ufak bir zarar gelmeden herkesin aklından silinmiş şekilde DedSec ekibimle patlamış mısır yiyip komik kedi videoları izlemeye gittim. Bahsettiğim sorunu şimdi daha iyi görüyor musunuz? Oyun sanki pasifist mantığıyla oynanacak şekilde tasarlanmış gibi, fakat bütün silahları da kullanabiliyoruz. Dediğimi yapar ve silah kullanmadan, tercihen de yakalanmadan, mümkün olduğunca bir hayalet gibi oynarsanız *Watch_Dogs*'un kendine has mekanikleri ve gizli kalma gerginliği çok keyifli bir hâl alıyor ve hem hikâyeden, hem karakterlerden, hem mekaniklerden mânâlı bir bütün çıkarabiliyorsunuz. Etrafınızla yaratıcı bir şekilde etkileşime girmeniz ve düşmanlarınızı tuzaklara düşürmeniz için size bu kadar farklı yöntemler veren bir oyunda, diğer her oyundaki gibi kenara köşeye sinip, gelen geçeni kafadan vurarak ilerlemek oyundan alabileceğiniz zevki kısıtlamak oluyor bana sorarsanız.

Kendi Zero-Day Saldırınızı Tasarlayın

İlk oyundan bu yana hoş bir gelişme de görevlerin artık şehrin çok daha içinde gerçekleşmesi ve çatışmalarınızla şehir hayatının birbirine yakınlığından doğan durumlar. İlk oyundaki yan görevler, kovalamacalar vs. sürekli aynı formatı tekrar ediyordu. Bu defa görev için girdiğimiz özel bölgeler haricinde aksiyonun büyük çoğunluğu San Francisco'nun geri kalanını dâhil edebileceğiniz küçük bölgelerde geçiyor: Otoparklar, özel mülkler, geniş bahçeli villalar veya inşaat alanları. Şehrin içindeki bu küçük arenalar ilk oyundaki gibi uzak veya ıssız yerlerde değil - dolayısıyla siz hack'inizi döndürürken ortalıkta hayat devam ediyor. İşte bu ortamda polis veya çete çağırma hack'lerinizle, drone'larınızla veya uzaktan kontrol edilebilen araçlarınızla hatırı sayılır kaos zincirlerini devreye sokup, her defasında organik şekillerde gelişen karmaşaların arasından keyifli bir şekilde süzülerek hedefinize ulaşmak her defasında ayrı ilginç olaylara sebep olan, sıkmayan bir formüle yol veriyor.

San Francisco'ya Gidiyorsan, Saçına Çiçek Tak

İlk *Watch_Dogs*'u oynayıp, beğenmediğimi söyledikten 3-4 ay sonra, arkadaşlarıma gidip özür dilemiştim. Aksiyon sahnelerini ve bazı temel oyun dengeleyici elementlerini beğenmemiştim, doğru. Fakat hikâyeyi bıraktığınızda; arabanıza binip, Pawnee'ye doğru giderken yolda yağmurun başlaması, arabayı bir tepeye çekip motoru kapattıktan sonra yağmurun çatıya dökülüşünü dinleyerek Chicago manzarasını izlemek gibi ufak zevkler *Watch_Dogs*'un dünyasını bir kademe daha canlı hale getiriyordu.

Siz de benim gibi düşünüyorsanız ilk oyundaki haritanın iki katından daha büyük olan San Francisco'nun da o zenginliğe sahip olduğunu duymak sevindirici olacaktır. Hiçbir heyecanlı göreve dâhil olmadan ortalıkta basitçe kendi hayatlarını yaşayan insanları dikizlemek size saatlerce eğlence çıkarabiliyor burada. Arabanıza atlayıp herhangi bir yönde rastgele mesafe yapmak da, şehrin göbeğinden uzaklaşıp dağlarında dolaşmak da, bir bota atlayıp kıyılarda gündoğumunu izlemek de ayrı zevkler; ve yaşayan şehrinde her daim ortalığa sataşmanız için imkanlar tanıyan

oynanışıyla *WD2*, bütün bunları geçerli eğlenceler haline getirecek kadar iyi destekleyebiliyor. Elbette bunun yanında şehrin tonla yarış, drone yarışı, keşfedilecek sırlar, toplanacak dosyalar gibi aktivitesi de mevcut.

Bunun yanı sıra bu defa ortalıkta gezinirken etrafınıza çevrimiçi oyunlardan tanıyacağınız karşılama hareketleri de sergileyebiliyorsunuz. Yani NPC'lere karşı selamlama, hakaret etme, flörtleşme, dans etme gibi seçenekleriniz var ve etrafınızdaki halkın bu hareketlerinize değişik tepkileri var. Çevrimiçi deneyimler sırasında bir mikrofon olmadığı durumlarda işe yaraması tamam, fakat tek kişilik hikâyede bu hareketlerin pek işe yaradığını söyleyemeyeceğim. Bazen birine kazara çarptığınızda veya insanların fotoğraflarını çekmeye çalıştığınızda sinirleniyorlar ve eğer o sırada adamı dövüp polisle uğraşmak veya kendiniz dayak yemek istemiyorsanız, evet, özür dileme hareketlerini kullanmak işe yarayabiliyor.

Görsel Arayüz

İlk oyunun görsel yönetmeni Mathieu Leduc takip ettiğim bir adamdı. İlk yıllarda temalarını ve piksel art zevkini beğenirdim, sonrasında zevklerimiz biraz ayrı düştü ama *Watch_Dogs* ilk çıktığında, o oyunla bir sürü sorunum olsa da adamın tutturduğu görsel tadı takdir etmiştim. İkinci oyunda o tat DedSec'in punk estetiğiyle birleşip son derece başarılı şekilde evrilerek geri dönüyor. CtOS'e dair siyah-beyaz ve köşeli tasarımlar, DedSec'in altkültür estetiğini yansıtan yeşilli morlu, piksel ve ASCII bezeli sanatıyla güzel bir tezat çıkarıyor. Dünyadan saklanan bir hacker grubunun neden bu kadar etraflı bir görsel tasarım tutkusu olduğunu bile oyun içinde açıklıyorlar - DedSec'in bir marka olarak yaygınlaşmaya ihtiyacı var. Öyle ki ekibin üyelerinden birinin başlıca görevi grubun görsel tasarımlarını üstlenmek. Özellikle ana görevlerin geçtiği her yerde görsel estetik gayet başarılı; pahalı mega-şirket ofislerinin zengin ve elit ortamlarından, çetelerin kirli ve apar topar bir araya getirilmiş sığınaklarına, DedSec'in başarılı manifesto videolarından, Blume'un devasa sunucu çiftliklerine, ortamların hepsi sağa-sola bakmaktan oyunu 5 kat yavaş oynamak zorunda kaldığım yerler.

Kültürel olarak, *Watch_Dogs* 2 millenial nesline sonuna kadar hitap edecek şekilde tasarlanmış. İlk oyunda yaşlı başlı, eski gangster Aiden'ın gözlerinden baktığımızda, etrafımızdaki suç dünyasının ikiye bölünmeye başladığını görebiliyorduk: Bir tarafta "bizim" neslimiz - Teknolojiyi belki anlayan ama hâlâ genel olarak kabadayılık ve gangsterlikle uğraşan "eski" nesil; bir tarafta Clara, Defalt, Iraq ve T-Bone gibi, işlerin yeni boyutlarını daha yakından takip eden genç nesil. Bu defa madalyonun genç yüzündeyiz ve Marcus ile ekibi günümüz Batı gençliğinin geçerli bir timsali: Fantastik kurgu sevgisi, elektronik müzik, dar kotlar, selfie'ler, drone'lar, selfie çeken drone'lar, internet meme'leri, dedikodu, IRC ve forum kültürü, sosyal medya ve takipçi kasmak gibi kavramlarıyla 2010'ları yansıtmasıyla bu oyun tarihin bir dönemini işaretleyen bir yapım haline geliyor diye düşünüyorum. *WD2* gerçekten de, Hackers filminin 90'larda yaptıklarının aynısını 2010'larda yapıyor: Dönemin teknolojik imkanlarını ve "cool" anlayışını bütünüyle resmeden ve ileride dönüp bakıldığında, çıktığı dönemin ulaşabileceği zıpırlığı temsil edebilen bir örnek yaratmış.

Son tahlilde, *Watch_Dogs 2* beni biraz şaşırttı ve Ubisoft'a inancımı biraz tazeledi. Şehir güzel, görevler eğlenceli, haritalar düşünceli tasarlanmış ve ilginç, müzikler iyi seçilmiş, oynanış çeşitli, yapay zekâ fena değil ve oynarken bayağı iyi vakit geçirdiğimi söyleyebilirim! Çıkışının etrafında bir yığın gereksiz Ubisoft detayları olması (geç gelen PC versiyonu, kalabalık HUD, patch'ler, erken DLC'ler, ön sipariş bonusları) elbette çirkin. Bunun dışında, önemli bir mesajı veya bir yönü olmayan hikâye ve karakterleri ve oyunda inatla silah kullanarak bütün anlamı bozmaya imkân bulunması, bu yapımı yakın dönemin en üst seviye açık dünya oyunlarından biri olmaktan alıkoyuyor. Yine de son derece başarılı bir oyun var burada ve bundan sonra seriyi monoton hale getirmeden nasıl devam ettirirler emin değilim.

Watch_Dogs diyorsa o köpekleri göreceğim abi!

Bu arada önemli bir detay: İlk oyunda, internette dönen devasa geyiklere rağmen, Chicago'da izleyebileceğimiz herhangi bir köpek olmaması büyük hayal kırıklığına sebep olmuştu. Ubisoft bu defa gameplay videolarında da gösterdiği gibi sözünü tutmuş! Arkadaşlar, mutlulukla söyleyebilirim ki oyunda ister izleyebileceğiniz, ister eğilip sevebileceğiniz bir sürü köpek mevcut! Ubisoft'u tebrik ediyor, oyun dünyasını sahte ürün vaatleriyle hayal kırıklığına uğratmadıkları için teşekkür ediyoruz.





+

- Harika bölümler ve haritalar
- Görsel sunum usta işi
- Şehir ve NPC'ler yaşıyor
- Çeşitli yaratıcı tekniklerle ve oynanışa yer verilmesi
- Müzikler

–

- Silahlar oyuna hiç uymuyor
- Klasik Ubisoft formülünden yine uzaklaşamaması
- Karakterler tek yönlü, fazla mükemmel

8+

SON KARAR

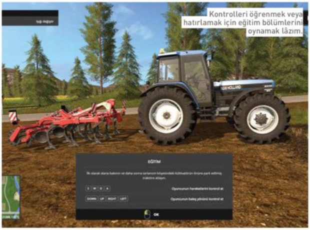
İlk oyundan iyi, ufak hataları olmasaydı "kesinlikle kaçırmayın" denebilecek bir oyun olabilirdi. Gelmez ama, mod desteği istediğimizi de hatırlatalım.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral **KUTULU FİYATI:** 300 TL (PS4 ve X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore ve Steam) **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/watch_dogs

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Giants Software **YAPIM:** Focus Home Interactive / Aral **KUTULU FİYATI:** 140 TL
DİJİTAL İNDİRME: 96 TL (Playstore), 100 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-farming

Buğday hasadı ve sonrası işlemleri eski köyden bildiğimiz gibi.





Kontrolleri öğrenmek veya hatırlamak için eğitim bölümlerini oynamak lâzım.

FARMING SIMULATOR 17

Bağ ayrı, bostan aynı...

NOYAN AKATLI

Çocukluğumdan kalma bir fotoğraf: İlkokul, yaz tatili, kırmızı bir traktörün direksiyonundayım ve gerçekten çok mutlu olduğum resimlerden biri bu. Traktörler en az spor otomobiller kadar ilgimi çeken araçlar olmuştur kendimi bildim bileli. Bu çok işlevli, güçlü ve sağlam taşıtı kullanma şansım ise hiç olmadı hayatım boyunca. *Farming Simulator* serisi haricinde tabii...

TEKNİK TRAKTÖR KARİYERİ

2013, özellikle de *2015* sürümü; çiftçilik heveslisi hafif simülasyon seven kitle tarafından ilgi ve beğeniyle karşılanmıştı *Farming Simulator*'ın, ben de bahsettiğim kitleye dâhildim elbette. Biçerdöverlerden gübre püskürtücülere, hayvan nakliye damperlerinden sabanlara kadar envai çeşit araç bizleri bekliyordu çiftçilik kariyerimizde. Huzur veren, sıkmayan ve germeyen yapısı yavaş ama gözle görülür bir gelişmeye olanak sağlıyor, oyuncuda yumuşak ve güzel bir tat bırakıyordu. 2015 sürümündeki yenilik ve gelişmeleri yetersiz bulmuştum, bu yılki çiftçilik simülasyonumuzda gelen yenilikleri, gözüme çarpan gelişmeleri sayayım klavyem döndüğünce, siz karar verin yeterli olup olmadığına en iyisi.

Eğitim bölümünde gösterilmeyen, tesadüfen bulduğum görev sistemini beğendiğimi belirteyim öncelikle. Eğitim demişken; mutlaka bir oynayın, neyin ne olduğunu Türkçe açıklamalar eşliğinde güzelce öğrenin ya da hatırlayın şeklinde bir tavsiyede bulunayım. Yenilenmiş görev sisteminde kalmıştık; önceki sürümlerde haritanın belli köşelerinde (otel, değirmen, depo, vd.) "saman balyalarını düzenle", "otları biç" gibi görevler oluyor, bunları almak için kamyonet veya traktörünüzle o noktalara gitmeniz gerekiyordu. Yeni sürümde ise haritadan komşu tarlaları seçip "ziyaret et"e tıklayarak görev baloncuğuna kolayca ulaşabiliyoruz. Komşu çiftçilerin "Sırtım ağrıyor, hasadı yapabilir misin?", "Yardımcım kaytardı, şurayı bir gübrelesene, bak para da vereceğim!"gibi basit ve sevimli açıklamalarının ardından kendi tarlalarımızda da yaptığımız ekin hasadı, gübreleme, sabanla sürme gibi işlere girişiyoruz. Para biriktirmek ve değişik araçları denemek için güzel bir fırsat sunuyor bu görevler.

İMECE USULÜ ÇOKOYUNCULU

Ortaklaşa çokoyunculu modun en çok yakıştığı oyunlardan biri *Farming Simulator* kuşkusuz. 16 kişiye kadar destek veren, "imece" diyebileceğimiz co-op modu aynen devam ediyor bu sürümde de. "Goyun" besleyeceğimiz Oyungezer çiftliğini henüz kurmasam da, sunucularda önceki oyunlara göre göre daha çok sanal çiftçi olması dikkatimden kaçmadı. "Goyun" dedik, hayvan beslemede bazı değişiklikler var. Tavuk, inek ve koyunun yanına domuzlar eklenmiş. Yem verme sistemi de geliştirilmiş, su ve samanın yanında dört çeşit tahıl ile besleniyor artık ineklerimiz. Boğalar neyse ki eklenmemiş oyuna, ben gidip yanlışlıkla boğadan süt sağmaya çalışırdım derin çiftçilik bilgilerimle...

Ayçiçeği ve birkaç tür daha ekilebilir bitki eklenmiş, çeşit olmuş, iyi olmuş. Çokoyunculu modda da kullanılabilen kadın karakter teşrif etmiş çiftliğimize. Bir de traktör, kamyonet ve diğer motorlu taşıtlarımıza Rock, Pop, Country gibi türlere ayrılan radyo monte etmiş yapımcılar, kulaklarımız için hafif ve güzel müzikler gelmiş böylece. Son sürüm ile gelen ağaç kesip odunculuk yapma işlerine ise bir - iki küçük ilâve var. Tren kullanabiliyoruz bir de, seçeneklerden ayarlarsak.

Ve hasat zamanı: Güzel görünen, bol miktarda araç ve alet edevat çeşitliliğinin yanında gayet geniş mod desteğine sahip, "açık dünya" tarzı, isterseniz başka oyuncularla ortaklaşa da oynayabileceğiniz keyifli bir hafif çiftlik simülasyonunu anlatmaya çalıştım traktör tekeri ve kalemim döndüğünce. Şimdi tarlamıza geri dönüp bakalım soya fasulyeleri ne durumda gelmiş...

İPUCU

İyi haber! Oyunu orta halli bir PC ile çok rahat oynayabilirsiniz. Klavyeyi tercih ediyorum ben, ayrıca oyun kolu (X360 controller) ve direksiyon seti denemelerim de tümüyle sorunsuz geçti. Eğitim bölümlerini pas geçmeyin, modlara mutlaka göz atın, para kazanmak için görev yapın der ve Goldcrest Valley'de tohum paletlerinin; çiftlik merkezinde, başlangıç noktanızın tam karşısındaki büyük tentelerin altında olduğu bilgisini eklerim. Ben bir süre bulamamıştım.

+

- Görev sistemi mantıklı, kazançlı ve zevkli
- Araç çeşitliliği ve sağlam mod desteği
- Yapacak bol iş var çiftlikte

−

- Yine donuk ve cansız bir dünya
- Yenilik ve gelişmeler her oyuncuyu kesmeyebilir

8

SON KARAR

Mod desteği, işbirliği modu, bol araç çeşidi ve yeni görev sistemiyle zevkli bir hafif simülasyon var elimizde.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** ComonGames ○ **DAĞITIM:** ComonGames ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-uncertain

THE UNCERTAIN
EPISODE 1: THE LAST QUIET DAY

Kuponla alınan mutfak robotundan insanlığın tamtakır teslimiyetine...

İHSAN C. ASMAN

Biz insancıklar geleceğin nasıl olacağıyla ilgili etraflıca düşünmeye bayılıyoruz. Hatta aramızdan bazıları sadece düşünmekle kalmıyor, tahayyüllerini böyle değişik sanat türleriyle yahut çeşitli medya araçlarına kondurarak kitlelere ulaştırabiliyor. Bildiğiniz gibi bunlardan bazıları hafızalarımızda uzun süre yer ederken, bazıları da hızla tüketilip bir kenara bırakılıyor. Peki ya *Uncertain*'ın yeri neresi?



Oyunun konusu, hiç de yabancısı olmadığımız post apokaliptik bir ortam etrafında şekilleniyor. Ve yine aşina olduğumuz bir motif olarak, 'insanlığın' yararına angarya işler yapmak için tasarlanmış robotlar, yaratıcılarının saldırgan tutumları sonucu birbirlerini yok etmeleri sonucu onların yerini almış vaziyetteler. İlk bakışta hiçbir duygunun, mesela sevginin, nefretin ve dolayısıyla şiddetin de olmadığı, tamamen rasyonel prensiplerle işleyen öngörülebilir bir dünya bu. Robotların, insanların en büyük darboğazı olarak düşündükleri agresyondan tamamen arınmış bir toplum gayesiyle, uzun yıllar boyu süren savaşların tahrip ettiği doğa ve şehirleri tekrar iyileştirmeye koyuldukları bir zamanda geçiyor oyun.

Uncertain özellikle ilk yarım saatte sizi içine çekmeyi epey başarıyor. Oyuna eskiden insanların yaşadığı bir evde başlıyoruz. Halletmemiz gereken gündelik işlerin dışında, o evin eski sahiplerine dair bilgileri didiklemek ve bunu gayet güzel gözüken grafikler ve tatlı müzikler eşliğinde yapmak, oyunun ilk adımlarını gayet sağlam atmasını sağlamış. Maalesef ilerledikçe ilk yarım saatin büyülü havasının biraz dağılmaya başladığını hissetsem de, oyunla ilgili beni mutlu eden birkaç husus daha oldu. Robot karakterimizin insanların kullandığı objeler, eski dünyaya dair alışkanlıklar vb. şeylerle ilgili yaptığı yorumlar oldukça eğlenceli ve kimi zaman düşündürücü de olabiliyor. Bu anlamda oyun, insanları objektif değerlendiren robotu canlandırma hissini iyi vermiş bence. Yani en özgün konuya sahip olmasa da, bilindik ortama robot tarafının yorumunu getiriyor ve bunu oldukça hoş işliyor. Bir diğer husus ise tabii ki sağda solda keşfedilmeyi bekleyen gizler. Zevkini kaçırmamak adına çok bir şey demeyeyim ama yelpaze epey geniş. Geçen aylarda incelediğim yürüme simülasyonu olan *35MM*'den, Star Wars'a kadar çok farklı tatlarda esere selam çakılmış *Uncertain*'da.

İSMİYLE MÜSEMMA

Peki, o büyülü hava niye dağılıyor? Buna sebep olan birkaç temel sıkıntı var bence. Evvela, *Uncertain*'ın eksik tıkla ilerle tasarımı oyunu gitgide monotonlaştırıyor. Zira bulmacalar zerre zorlamazken, çoğu da "A eşyasını bul, B noktasından C noktasına taşı ve ilerle" mantığında. Ayrıca alıştığımız point & click mantığına ters bir şekilde, sonradan işe yarayacak kimi objelerin, kendileriyle ilgili görevi öğrenmeden envantere eklenmediğini gördüm. Bir de fare dışında atanmış klavye tuşları da var kontroller için. Bu yüzden çoğu zaman sol tıka basarak karakterimin yürümesini bekledim aval aval. Eklenmiş birkaç QTE de epey eğreti duruyor. Son olarak, merak uyandırarak başlayan hikâyenin temposu da sonlarda çok düşüyor. Ekonomik olarak geleceklerini göremeyen yapımcıların, ilk bölüme gereksiz sekanslar ekleyerek eldeki esas malzemeyi sonralara saklamalarından kaynaklanıyor olabilir bu tabii.

Alışıldık bir konuya kendi robot perspektifini eklemesi ve baştaki yoğun atmosferiyle bir şansı hak ediyor *Uncertain*. Yine de aceleye geldiği ve geliştirilirken de yapımcılarını epey kararsızlığa sevk ettiği belli.



Oyundaki mekan çeşitliliği, monotonlaşmanın önüne geçemiyor maalesef.

+

- Baştaki yoğun atmosfer
- Bilindik post apokaliptik ortamlara robot perspektifiyle bakıyor
- Gülümseten gizler ve referanslar

−

- Sonradan işe yarayabilecek objeleri ilk anda envantere katamayabiliyoruz
- Sonlara doğru hikâye ve oynanışın fazlaca monotonlaşması
- Kontrollerden işlevsiz QTE'lere kadar oyunun geneline sinmiş kararsızlık halleri

6+

SON KARAR

Sonraki bölümlerine kredim var ama problemsiz point & click isteyenleri Bear With Me'ye alalım.

O **TÜR:** Ritim / RYO O **YAPIM:** Puuba O **DAĞITIM:** Kasedo Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
O **DAHASI İÇİN:** themetronomicon.gamepedia.com

THE METRONOMICON

Hısımları dans pistine alalım

ÖMER AKDAĞ

Biz oyuncular basit insanlarız. İstediğimiz şey belli: Hayvan gibi sağlam elektronik müziklere ritim tutup, güneş gözlüklü, şapkalı, dolar kolyeli, dans eden kırmızı tavuklar kesmek istiyoruz!

The Metronomicon, kafası bayağı değişik çalıştığına şüphe olmayan yapımcıların elinden çıkan bir ritim - RYO. Şöyle oluyor: Büyücüsüyle, tankıyla, şifacısıyla vs. tam teşekküllü bir FRP ekibimiz var, bunların içinden dördünü seçip savaşlara giriyoruz, düşmanları yendikçe seviye atlıyoruz, yeni yetenekler, silahlar, zırhlar vs. kazanıyoruz, hangi yetenekleri-ekipmanları kullanacağımız seçiyoruz falan filan. Klasik, olması gerektiği gibi biraz da basit bir RYO yapısı var yani.

Asıl olay dövüşlerde bitiyor. Aynen *Guitar Hero*'da vesairede olduğu gibi yukarıdan notalar akıyor ve siz de doğru zamanda doğru tuşa basmaya çalışıyorsunuz. Bir 8-10 nota falan bastıktan sonra adamınız saldırısını yapıyor, sizde diğer üç adamdan birine geçip onun saldırısına girişiyorsunuz. Daha uzun kombolar yaparak da diğer, daha güçlü yeteneklerinizi kullanıyorsunuz. Bu arada klavyeyle de rahat oynanabilecek şekilde tasarlanmış kontroller ama gamepad birazcık daha rahat yine.

Karşılaşacağınız düşmanlara göre ekip üyesi ve yetenek seçmek, düşmanların elementine göre doğru saldırıları yapmak, takım halinde yapılan saldırılar, çok uzun süre hatasız gidince devreye giren özel yetenekler falan derken eliniz kolunuz bayağı oynuyor olacak. Tabii bacaklarınız da oynuyor olacak çünkü aynı zamanda istemsizce ritim tutacaksınız. Sonuçta bir müzik oyununun en hayati tarafları müzikleridir elbet ve şahane bir playlist'e sahip *The Metronomicon*. Genelde synthwave ağırlıklı olsa da diğer elektronik türler ve rock-metal tarzında şarkılar da es geçilmemiş ve boş beleş şarkı yok desem yeridir. **Perturbator**, **Stemage**, **Yacht**, **J-Punch** gibi bazıları daha önce oyun dünyasına da bulaşmış müthiş yetenekli indie müzisyenlerin şarkılarından oluşuyor... bir saniye sayayım... yaklaşık 50 şarkılık playlist'imiz. Hemşerimiz **Efe Tozan**'ın ismini görmek de ayrıca güzel oldu oyunda bu arada. Kendisi *The Metronomicon*'a Beyoğlu Nights ve 111 isimli iki şahane şarkıyla katkıda bulunmuş.

Ve oyunculara tam da istediği şeyi veren The Metronomicon'a bir alkış!



İYİ KIVIRAN KAZANSIN

Oyunda bir hikâye de var bu arada ama bir şeye benzemiyor doğrusu. Yani önemli değil hikâye böyle bir oyunda tabii ama bilmiyorum... Böyle bir ruhsuz, bir dandik olmuş. Komik olacakmış gibi olmuş ama olamamış. Elinizde ritim tutup, dans edip dünyayı acayip acayip yaratıklardan koruduğunuz bir RYO var yahu! İstediğiniz kadar saçmalayabilirsiniz, yardırsanıza!

Ama dediğim gibi bu aslında önemsiz bir ayrıntı, yoksa *The Metronomicon* bayağı kırık, eğlencesi bol bir melez. Elektronik müziğin başrolde olduğu diğer ritim oyunları *DJ Max* ve *Superbeat Xonic*'e kıyasla daha az bağımlılık yapıcı bir oynanışa sahip ama nispeten aşırı gelişmiş olmayan oynanışını tatlı RYO öğeleriyle ve çok acayip görsel tasarımlarıyla iyi destekliyor. En fazla 8-10 saatte bitirdikten sonra çok da geri dönüp rekorlarımı geliştiresim gelmedi doğrusu ama o 8-10 saat de bayağı keyifliydi. Özellikle elektronik müzik seviyorsanız şöyle 1-2 fragmanını izleyin derim. Zaten gaza gelip oynamaya başlarsınız hemen.

ÇALIŞMAZSA

Oyunu büyük bir heyecanla kurdum ama çalıştırmaya çalıştığım an JVM'yle ilgili bir hata aldım, sorunu çözmeyi biraz geç de olsa başardım. Şöyle ki: Türkçe işletim sistemleriyle ilgili bir sıkıntı bu. Eğer siz de aynı hatayı alırsanız oyunun kurulu olduğu klasörün içindeki "Combat-Music" klasörüne gidin. İçinde her şarkı için farklı bir klasör göreceksiniz. Bu klasörlerde de 4 tip dosya var: txt dosyaları, Song dosyası, Demo dosyası ve Vol dosyası. Demo ve txt dosyalarına dokunmuyorsunuz. Song ve Vol dosyalarında ise gördüğünüz bütün büyük "I" harflerini küçük "i" yapın, oyun çalışacak.

Boss dövüşleri ayrı bir güzel oluyor. Taunt'tur debuff'tır bolca yetenek kullanıyorsunuz.





THE METRONOMICON CİDDEN MUAZZAM BİR ELEKTRONİK MÜZİK LİSTESİNE SAHİP.

+

- Ritim–RYO fikrini çok eğlenceli işlemiş
- Müzikler şahane
- Görsel tasarım da ayrı kafası kırık
- Hem reflekslerinizi hem de hızlı düşünme yeteneğinizi aynı anda zorluyor

–

- Çok acayip hikâye yazılabilirmiş, olmamış
- Sol ve Yukarı tuşuna aynı anda basılamayabiliyor
- Bağımlılık yapma seviyesi türdeşleri kadar yüksek değil

7

SON KARAR

Muhtemelen tahmin ettiğinizden daha çok eğleneceksiniz.

one | ps4 | lin | mac | **win**

○ **TÜR:** TPS ○ **YAPIM:** Behaviour Interactive ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 200 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 162 TL (Steam), 178 TL (Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** eternalcrusade.wikia.com


Kainatın arka bahçesindeki mangal partisine hoş geldiniz.



WARHAMMER 40K ETERNAL CRUSADE



Devasa Online taklidi yapan aksiyon

NURETTİN TAN

Gerçekten artık senede kaç tane Warhammer 40K temalı oyun, kaç farklı stüdyodan çıkıyor takip edemiyorum. Bazıları güzel sayılabilecek düzeyde yapımlarken hiçbiri yeri göğü sallayan, ardına aldığı büyük markanın hakkını ortalığı yıkarak verecek seviyeye ulaşamıyor. Games Workshop bütün dikkatini tek bir oyuna yönlendirmeye çalışsa çok şahane işler çıkartır eminim. Misal *XCOM* tarzı (mobilde benzeri var) kaliteli bir yapım ile Warhammer 40K ortalığı sallar diye düşünüyorum.

Games Workshop (Warhammer markasının sahibi), *Warhammer 40K: Eternal Crusade*'in yapımını Behaviour Interactive diye bir firmaya verdiğinde ikilinin kafasında "Nasıl para toplarız?" sorusu vardı. Kickstarter'a gitmek yerine ön sipariş sistemiyle gerekli meblağı toplamayı tercih ettiler. Çünkü Games Workshop, Kickstarter'la destek toplamanın firmanın büyüklüğüne yakışmayacağını açıkça belirtmişti. Behaviour'dan Miguel Caron iyice ileri giderek Kickstarter konusunda "Paranızı bana verin ya da oyununuz yapılmaz. Ön sipariş verirseniz yapım sürecine katılabilirsiniz." demişti. Unutmadan oyunun fiyatı en azından 160 küsür TL'lerde geziniyor.

TATLI SÖZLERE ARTIK İNANMAMAMIZ LAZIM

Peki ne vadetmişlerdi? *Eternal Crusade* çok büyük bir DVO olacaktı, oyuncular büyük bir gezegenin hakimiyeti için topraklara saldıracaktı, kısacası *Planetside 2* neyse o olacaktı. Peki elimize ne geçti? FPS yerine *Gears of War* tarzı karakterin sırtından oyunu gördüğünüz TPS önümüze sunuldu. Oyuna girmeden evvel büyük bir gezegen haritası görüyorduk evet ama *Planetside 2*'de olduğu gibi saldırı yapmak istediğimiz noktayı seçemiyorduk. Savaşa katıldığınızda doğrudan haritadaki çatışma noktalarından birine atanıyorsunuz. Ama tabii ki önce karakter yaratmalısınız.

O KADAR DA DEVASA DEĞİL

Dört birlikten birini seçerek karakterinizi, sınıfınızı ve silahlarınıza karar veriyorsunuz. Şimdilik Space Marines, Chaos Marines, Orks ve Eldar birlikleri seçilebilir durumda. Savaşa katılmayı seçtiğiniz anda 30'a 30, gayet oyuncu kalabalığının olduğu haritaya atanıyorsunuz. Ben ilk girdiğim anda hiç de devasa online tabirinin devasa kısmını hissedemedim. Daha çok bir *Call of Duty* haritasındaymış gibi etrafa konuşlanmış birlik noktalarını korumak için sağa sola koştum. Haritanın küçüklüğü o devasa oyun tecrübesini kesinlikle vermiyor.

Savaş alanı ise tam bir kaos, elbette Warhammer 40K serisine bu yakışır ama benim kaos tanımım savaş ortamında kimin ne yaptığını anlayamamam. Ateşli silahlar oyunda çok güçlü değil. Siz ne kadar iyi nişan alırsanız alın mermileriniz hep sağa sola saçılıyor, yani zaten zayıf olan ateşli silah durumu bu garip teknikle iyice işlevsiz hale gelmiş. Bunun aksine yakın mesafeli silahlar (testere, kılıç) anormal derecede kuvvetli. Ben ateşli silahlarla oynamaya çalışırken beni biçerek içimden geçen Ork'lar yüzünden ne kadar sıkıldım size anlatamam. Arada ciddi bir dengesizlik var o yüzden savaş ortamının kaotik ortamını tam yaşayamıyorsunuz. Herkes birbirine eline ne kaptıysa onunla vurmaya çalışıyor.

Oyunda kazandığınız parayla ya da pamuk ellerinizi cebinize atarak yeni silahlar, zırh güçlendirmeleri kazanabiliyorsunuz. Ama şöyle bir sıkıntı var; 9000 krediyeye 10 $ veriyorsunuz. Lakin almak isteyeceğiniz silahların fiyatları hep 10.000 kredi. Yani elinizi bir daha cebinize atıp 5 $ harcayarak 4500 kredi daha almak zorunda kalıyorsunuz.

Eğer Games Workshop'un ön sipariş verdirerek insanlara *Planetside 2* gibi oyun vaat ettikten sonra sunabildiği buysa cidden kötü iş çıkarmışlar. Oyuna destek olan insanların parasına üzülüyorum gerçekten çünkü bu konuda Steam'de tonla şikâyet var. Vaktinize ve paranıza değecek çok daha iyi PvP oyunları mevcut; misal 31 TL'ye *Battlerite* gibi. (Ya Nurettin, *Battlerite*'tan kaç para aldıysan bize de ateşle biraz da tenceremiz kaynasın -Ö)

+

- Karakter optimizasyonu
- Birim çeşitliliği hiç fena değil
- Ne kadar fena olsa da WH40K dünyasını iyi yansıtıyor

−

- Verilen sözlerin aksine TPS olması
- Haritada istediğiniz yerdeki savaşa katılamıyorsunuz
- İnsafsız fiyatlar uygulayan marketi
- Silahlar dengesiz

5

SON KARAR

Verilen sözlerden çok farklı. Olumsuz anlamda farklı.

O **TÜR:** Platform O **YAPIM:** Imaginite Games O **DAĞITIM:** Imaginite Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 2 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** imaginitesoft.com

IMPRISONED LIGHT

Bir oyun uğruna ne dostluklar bitiyor

ALİ SEZGİN

Bu incelemenin başından sonuna kadar "Benim bu oyundan şimdiye kadar nasıl haberim olmadı?!" temasını hissederseniz ne olur bana kızmayın. *Imprisoned Light*'ın varlığını animatör bir arkadaşımla sohbet ederken öğrendim ve o zamana kadar ne oyundan ne de yapımcı Imaginite'tan haberim yoktu. Düşünsenize Adana'da eski tarz oyunlar üreten bir firma var ve bu ay ikinci oyunlarını çıkardılar. İşin komik yanı, bu durumda olan tek kişi de ben değilmişim. İnternette birkaç küçük haber dışında neredeyse hiç yer almamışlar. *Imprisoned Light*'ın ne kadar eğlenceli bir co-op oyun olduğunu düşünürsek, inanın bana bu son derece üzücü bir durum.

Imprisoned Light eski piksel tarzlı, dalga tabanlı bir canavar dövmece oyunu. Sıra halinde gelen düşmanları döverek enerji kazanıyor, bu enerjiyle haritada bulunan kristalleri doldurarak bölümü tamamlamaya çalışıyorsunuz. Ranger, Knight, Wizard ve Necromancer olarak dört sınıfınız var ve bunların özel yetenekleri başta olmak üzere değişen özellikleri var. Bir de RYO'larda olan yaratık keserek deneyim kazanma olayı söz konusu. Yani yeterince düşman keserseniz, daha hızlı mı yoksa dayanıklı mı olacağınız gibi detaylarla gelişiminizi belirleyebiliyorsunuz. Oyunu co-op oynamak dediğim gibi oldukça eğlenceli. Bir süre sonra alevler dumanlar derken ortalık tek kişinin bir başına üstesinden gelemeyeceği kadar canavarla doluyor. Dahası eğer kristali yeterince hızlı dolduramazsanız bu sefer de devreye şeytanın kendisi giriyor. Bu durumda ya arkadaşlarınızdan birini hakla-manız ya da onların sizi öldürmesi gerekiyor ki o olayın da şamatası ayrı oluyor. Kolay kolay kimse o kadar kasıp seviye atlattığı karakteriyle vedalaşmak istemediği için, bu olay çoğu zaman enteresan anlara gebe.

KÖTÜLÜK HER ZAMAN KAZANIR

Karşınızda kusursuz bir oyun olduğu sanrısına da kapılmanızı istemem. Üzerine biraz daha zaman harcansa, değişik özellikler veren eşyaların ve hatta yeteneklerin sayısı arttırılsa çok daha ilginç bir oyun çıkabilirmiş ortaya. Oyuncuların genel manada bu tarz oyunları tekrar tekrar oynama sebebi açabilecekleri yeni içerikler, oyunun oynanışını değiştiren eşyalardır. Bu tatlı oyun işte tam olarak burada biraz zayıf kalıyor.

Imprisoned Light için adı sanı duyulmamış en iyi Türk oyunu diyebilirim. Bunda elbette oyundan öte, diğer yerli yapımcıların haklı olarak reklamlarını yapmak için kapı kapı gezmesi yatıyor ama orası da ayrı bir konu. Öyle uzun uzadıya değil de, ders aralarında veya öğle molasında oynanabilecek bir oyun yapmışlar ki güzel de olmuş zaten. Son dönemde *Binding of Isaac*'in ardından tadımlık oynayabileceğim, keyif almak için saatler harcamam gerekmeyecek bir oyun arıyordum. *Imprisoned Light* bu konuda gayet iyi iş çıkarıyor. Normalde oyunlar pahalı olduğu için ilgili oyunun paranıza deyip değmeyeceğini anlatırız ya dergide, 2 liralık fiyatıyla bu güzide oyunun maddi yönü bir sıkıntı değil. Kendisinden keyif alabilmeniz için yalnızca varlığından haberdar olmanız gerekiyor.

Şeytana dönüştürülen takım arkadaşlarınızı kesmenin canavarca bir zevki var.







Değerli deneyim puanlarınızı takım arkadaşlarınızla paylaşmadığınızı unutmayın.

KEYİF ALMAK İÇİN SAATLER HARCAMAK GEREKTİRMEYECEK BİR OYUN ARIYORSANIZ IMPRISONED LIGHT BU KONUDA İYİ İŞ ÇIKARIYOR.

+
- Dört kişi ile oynaması çok keyifli
- Sudan ucuz
- Piksel tasarımları çok başarılı

−
- Oyunun ömrünü uzatacak içerikler eksik

7

SON KARAR

Arkadaşlığınızı bitirmek istediğiniz birileri varsa ve onlarla küsmek için neden arıyorsanız, beraber Imprisoned Light oynayın.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Bethesda Game Studios ○ **DAĞITIM:** Bethesda Softworks ○ **KUTULU FİYATI:** 250 TL (PS4, X-One)
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 115 TL (Steam), 148 TL (Playstore), 194 TL (PSN), 231 TL (XBL) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-skyrim



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM *SPECIAL EDITION*

Skyrim'de görülecek bir hesabımız daha varmış

FURKAN KİRAZOĞLU

Belki siz okumaktan, biz de incelemekten sıkılmış olabiliriz ama oyun yapımcıları bıkmadı şu eski oyunlarını yeniden çıkartma huyundan. Baştan aşağı yenilenen *Gears of War 1* ve serinin tüm ana oyunlarını tek pakete sığdıran *Uncharted: The Nathan Drake Collection* harici kendini ön plana çıkartabilen bir remastered göremedik pek şimdiye kadar (*FFX, Ocarina of Time, Grim Fandango, Homeworld* ve daha niceleri ağladı be Furkan - Ö). *Skyrim - Special Edition*'ın da bir istisna olmadığını baştan söyleyeyim.

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2011 yılında çıktığında muazzam dünyasıyla, bol sayıdaki görevleriyle, eşine zor rastlanan keşif duygusuyla ve atmosferiyle beni de çoğu oyuncuyu olduğu gibi başına kilitlemeyi başarmıştı. İlk oynayışım yüz saati aşmış, ikinci karakterimle bir o kadar daha oynamış ve DLC'lerin üstünden birer kere geçmiştim. Bu sebeple *Special Edition*'ın bana fazla bir şey vadettiğini düşünmüyordum. Nitekim haklı da çıktım ama bu meret ne yaptı etti, yine esir aldı beni.

BURASI SKYRIM BURADAN ÇIKIŞ YOK

Skyrim - Special Edition'ın hanesine artı olarak yazabileceğim özellikleri tüm DLC'leri barındırması ve *Skyrim*'i ilk kez PlayStation 4 ve Xbox One platformlarına taşımış olması. Grafiklerde de gelişim var elbet ama bu gelişim *The Witcher 3* ve *Fallout 4* ile kıyaslanabilecek bir seviyeye çekememiş onu. Buna rağmen, bekleyeceğiniz üzere PS3 ve 360 sürümlerinden hem daha iyi görseller hem de daha iyi bir performans sunulmuş durumda. Yükleme ekranlarındaki bekleme süresinin kısalmasını da hoş bir detay olarak sayabiliriz. Fakat bunlar zaten her remastered'da gördüğümüz, görmeye alışık olduğumuz geliştirmeler. Daha önceden *Skyrim*'i bolca oynamış bir insanı yeniden bu dünyaya çekme işini yapabilecek kalitede olsa da normal bir oyunla aynı fiyatı istemek bu kadar kolay olmamalıydı. O kadar para verdikten sonra yeni bir şeyler görmeyi arzuluyor insan ister istemez. Ve bu noktada boynunuz bükük ayrılacağınızı söyleyebilirim.

Yine de son beş yılınızda *Skyrim* ile yatıp kalkan biri değilseniz *Special Edition* sizi fazlasıyla başında tutacaktır. Hemen hemen hiçbir yeniliği olmasa bile *Skyrim*'in kendini defalarca kez oynatan, neredeyse her defasında yeni tecrübeler yaşatan bir kalitesi var. Oyuna öylesine başlamama rağmen farkına varmadan geçen üç saat sonrası yeniden hatırlayabildim bunu. Eğer bu şaheserle karşılaşmamış biriyseniz sizin için kaçırılmaz bir nimet *Skyrim - Special Edition*. Oyun için verdiğim notu 9'a çekerek hayattan kopacağınız onlarca saate hazır olun.

MOD DESTEĞİ

Konsollara Bethesda'nın Fallout 4 ile getirdiği mod desteği Skyrim - Special Edition'da da yerini almış. Kısa bir zaman önce Sony ile bir anlaşmazlık yaşanmış ama Bethesda pürüzleri gidermeyi başarmıştı. Bunun getirisi olarak PS4'te de modların zevkini çıkartabiliyoruz. Fakat bu zevkin başarımların kapanması ve farklı bir oyun kaydına geçmek gibi zorunluluklarla geldiğini not edeyim.



PC?

Eğer Skyrim ve oyunun tüm DLC'leri elinizde varsa, Special Edition'ı bedava alıyorsunuz. Skyrim - Legendary Edition'ınız varsa da aynı şekilde. Eh, bedava şeye hayır denmez. Yine de tabii oyunu PC'de Special Edition'dan çok daha iyi bir görsel seviyeye çeken modların var olduğunu da hatırlatmak gerek.

+
- Teknik olarak bazı geliştirmeler yapılmış
- Mod desteği ve DLC'ler
- Skyrim'in kendisi

−
- Kayda değer bir yenilik yok
- Pahalı
- Grafikler ve animasyonlar yaşını belli ediyor

7

SON KARAR

Yeniden oynamak istiyorsanız ucuzlamasını bekleyin, daha önceden oynamamışsanız balıklama dalın derim.

TÜR: Aksiyon / RYO / Sandbox **YAPIM:** Square Enix **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 179 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 7+ **DAHASI İÇİN:** dqbguide.tumblr.com



DRAGON QUEST BUILDERS

Otuz yıllık JRYO serisinde Minecraft rüzgârları

EGE SAĞIN

Yılların eskitemediği *Dragon Quest* serisi zaman zaman farklı tür oyunlarla karşımıza çıkmıştı zaten. Bu sefer de son dönemin modasına uyarak bizi voxel grafiklerle yeniden hayata geçirilmiş dünyasına taşıyor. Tahmin edeceğiniz üzere kaynak toplama, eşya üretme ve inşaat yapma gibi öğelere odaklanılmış olsa da JRYO'lara özgü görev mantıkları ve tuhaf/şirin diyaloglarla serinin özü de korunmuş. İnkâr edilemeyecek şekilde çocuklara yönelik bir oyun olduğu için sıra tabanlı yerine gerçek zamanlı aksiyon kullanan bir dövüş sistemi var. Tüm bunlar insana neşe ve huzur veren görsellikle bir araya geldiğinde ortaya farklı ve keyifli bir deneyim çıkıyor.

Hikayemiz ilk *Dragon Quest* oyununun bittiği yerden başlasa da alternatif bir zaman diliminde geçiyor. Kahramanımız Dragonlord'u yenememiş, dünya canavarlar tarafından ele geçirilmiş, bu da yetmezmiş gibi hayatta kalan tek tük insan her türlü üretim ve inşaat yeteneklerini kaybetmiş. Gizemli ve tanrısal bir sesin sözleriyle mezarla zindan karışımı bir yapıtta uyanan kahramanımız artık bu diyarın tek umudu. Çünkü o "Builder". Yani inşaatçı. Efsanelere konu olan Builder, insanoğlunun yeniden eşya üretmesini sağlayacak, yıkılan şehirleri yeniden kuracak ve Dragonlord'un ordularını yenerek insanlığı özgürleştirecek. Tabii bütün bunları yapmak bize düşüyor.

Minecraft oynamışlığınız varsa aşina olacağınız kaynak toplama ve inşaat sisteminde oyunun benzerlerinden ayrılmasını sağlayan en önemli ve güzel nokta şema sistemi. Yeniden inşa ettiğiniz kasabalarda size katılan insanlar farklı farklı odalar ve binalar isterken zaman zaman size bunun için özel şemalar veriyorlar. Bazen de kendiniz deneme yanılma yöntemiyle yeni oda tarifleri keşfediyorsunuz. Örneğin bir odaya ışık kaynağı, sandık ve çalışma masası koyunca orası atölye olarak kabul ediliyor ve kasaba halkı siz yokken de orada eşya üretmeye başlıyor. Onlarca oda tarifi sayesinde inşaatlarınız kozmetik olmaktan çıkıp işlevselliğe kavuşuyor ve görev mantığıyla desteklenince de kasabayı yeniden inşa ederken gerçekten bir fark yarattığınızı hissediyorsunuz.

Görevleri takip etmek bazen sıkıntı olabiliyor. Görevi verenlerin kafasındaki küçük konuşma balonlarıyla mevcut görevinizi hatırlayabilseniz de onlardan uzaktayken aldığınız görevleri takip etmeniz için bir sistem olmaması hoş değil. Daha detaylı bilgi isterseniz de görevi verenlerle tekrar konuşmanız gerekiyor. Ayrıca kontroller de mükemmellikten uzak. Tek tuşla aşağı veya yukarı bakıp blok yerleştirmek işi biraz kolaylaştırıyor ancak yan yan yürüme özelliği olmayışı inşaat sırasında çok can sıkıyor. Yalnızca yukarı veya aşağı hedef alırken yan yürüyebildiğiniz için yükseltilere çıkıp aşağı bakarak blok dizmek gibi yöntemlere mahkûm oluyorsunuz. Ayrıca kontrolleri değiştirme imkânı da yok. Bu yüzden O ile zıplamak ve X ile pause menüsü açmak gibi batılı oyun geleneğine ters bir durumla baş etmeniz gerekiyor.

Oyun dört bölüme ayrılmış ve her bölüm sonunda bir küçük kasabayı yeniden inşa edip Alefgard'ın başka bir bölgesinde sıfırdan başlıyorsunuz. Her bölümde ayrı bir tema olması (bir bölümde savunmaya odaklanılırken diğerinde hasta iyileştirmek için revir kurmaya çalışmak gibi) bunun acısını bir nebze hafifletse de inşaatlardan ayrılmak, öğrendiğiniz tarifleri unutmak ve geliştirdiğiniz canınızın sıfırlanması gibi durumlar üzmüyor diyemem. Hele zırhların ve silahların kaybolması...

Dragon Quest Builders, eksiklerine rağmen birbirine güzel yedirilmiş keyifli mekanikleri, nostaljik hikâye yapısı ve neşeli görselliğiyle bir şekilde bağımlılık yaratmayı başarıyor. Tüm içeriği tüketmek isterseniz harcayacağınız 40-45 saatin nasıl geçtiğini anlayamamanız olası. Ancak içinizde bir yerlerde "daha fazlası olabilirdi" hissinin alevleneceğinden eminim.



Bu ejderhaları bulmak için ana görevlerin sizi götürmediği yerlere gitmeniz gerekiyor.



EJDER LORDUNU YENİP İNSANLIĞI ÖZGÜRLEŞTİRMEDEN ÖNCE BİRAZ KUTU DİZMEK LAZIM.



+
- Şirin grafikler
- Oda şeması sistemi
- Keşif yapanı ödüllendirmesi güzel
- Komik diyaloglar

−
- Kontrollerde sıkıntılar var
- Her bölümde gelişimimiz sıfırlanıyor
- Daha görkemli bir hikâye olabilirdi

7+

SON KARAR

Dragon Quest ve Minecraft sevenleri mest edeceği kesin.

O TÜR: Aksiyon / Macera **O YAPIM:** D-Pad Studio **O DAĞITIM:** D-Pad Studio
O DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam) **O DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-owlboy

OWLBOY



Azimli bir azim hikâyesi

M. İHSAN TATARİ



Uçabilmek dışında yapabildiğimiz neredeyse hiçbir şey yok ama Owlboy'un güzelliği de burada. Edindiğimiz dostları uçarak bir yerlere taşıyor, engelleri onların yardımları sayesinde aşıyoruz.

Tıpkı geçen ay incelediğim *Ember* gibi, yapımı 10 yıl süren bir oyun *Owlboy*. Bağımsız bir oyun için bu çok uzun bir süre elbette; çünkü sadece teknoloji değil, zevkler de değişiyor onca yıl içerisinde. Neyse ki *Owlboy* hem nostalji hissini çok iyi veriyor, hem de son yıllarda sıkça karşımıza çıkan pikselli akranlarından bir adım bile geri kalmıyor.

GAMLI BAYKUŞ OTUS

Oyunumuz uçan adalardan ibaret bir dünyada, Vellie adlı şirin bir köyde yaşayan Otus adlı baykuş-çocuğun maceralarını konu alıyor. Kendisi köyün koruyucusu olarak yetiştiriliyor ve büyülü pelerini sayesinde akranları gibi uçabiliyor. Ama ne kadar çabalarsa çabalasın hep bir şeyler ters gidiyor ve işleri fena hâlde batırıyor. Hâl böyle olunca da başta hocası olmak üzere herkes Otus'a durmadan ne kadar büyük bir hayal kırıklığı olduğunu söyleyip duruyor. İşin aksi gibi zavallı baykuşumuz dilsiz, o yüzden kendini savunmak için bir şey diyemiyor ve boynunu mahzunca bükmekle yetiniyor. Siz de oyunun ilk dakikalarından itibaren karaktere ısınıyor ve onu sevdiklerinin gözüne sokabilmek için canla başla çabalamaya başlıyorsunuz böylece.

Owlboy, metroidvania dediğimiz türden bir oyun. Kocaman bir haritaya sahibiz ama bazı yerlere gidebilmek için doğru özelliğe, silaha, anahtara vs. sahip olmamız gerekiyor. Ayrıca etrafta keşfedilmeyi bekleyen pek çok gizli sandık da var. Onu türdeşlerinden ayıran şeyse istediğimiz her yere uçabilmemiz ve ateş etme yeteneğimizin olmaması. Sınırsız uçma kabiliyeti, *Owlboy*'u hızlı reflekslere ve milimetrik sıçramalara dayalı sıradan bir platform oyunu olmaktan başarıyla kurtarıyor. Silah kullanmak yerineyse farklı yeteneklere sahip arkadaşlarımızı yakalarından kavrayıp etrafta taşıdığımız ve engelleri birlikte aştığımız ilginç bir mekanik düşünülmüş. Dostlarımızın ateş etmek, ağ atmak, etrafı aleve vermek gibi özellikleri sayesinde hem düşmanlarımızla kapışıyor hem de çeşitli bulmacaları çözüyoruz. Aralarında tek tuşla geçiş yapabildiğimiz gibi istediğimiz karakteri istediğimiz anda yanımıza ışınlayabiliyoruz; böylece git-geri-al-gel gibi sıkıcı bir eylemin önüne başarıyla geçilmiş.

ARKADAŞLARINIZA KANAT GERİN

Owlboy oynanış açısından sırtını bu iki basit mekaniğe dayamış olsa da bölümleri geçtikçe yapmanız gerekenler de giderek çeşitleniyor. İşin içine kimi zaman aşırı terleten boss savaşları da katılınca işler iyice şenlikleniyor. Oyun grafiksel anlamda da cidden çok başarılı; sırf 2D olmak için çamur gibi grafikler sunmak yerine her detaya muazzam bir özen gösterilen bir yapım var karşımızda. Karakterlerin hareketlerini, yüz ifadelerindeki değişimleri ve esprili havasını *Metal Slug*'a benzettim ben biraz hatta. Müzikler de oldukça keyifli ve akılda kalıcı türden.

Gelgelelim her şey dört dörtlük değil. *Owlboy*'un ana hikâyesi dostluk, fedakârlık ve sevgi üzerine kurulu olmasına rağmen bir-iki tanesi hariç karakterlerin hiçbirine tam olarak ısınamıyorsunuz. Mesela "en iyi dostumuz" Geddy... Dolayısıyla da duygusal olması gereken bir sahne klişe olmaktan öteye geçemiyor. Ek olarak, ne senaryosu ne de sonu sizi tam olarak tatmin edebiliyor. Oyunun dünyasıyla ilgili pek çok ipucu elde etmemize rağmen bunları birleştirmek bize bırakılmış. Normalde böyle şeylere kafa yorup komplo teorileri kurmak hoşuma gitse de *Owlboy* bunu tam olarak başaramıyor; daha iyi örneklerini çok gördük. Bununla birlikte hikâyesini anlatmak için aksiyonu da çok fazla bölüyor. Bir bulmaca çözüyoruz, pat! Arkadaşlarımız yanımıza ışınlanıyor ve uzun uzun konuşuyor. İki kanat çırpıyoruz, pat! Yine...

Bununla birlikte 8-10 saatlik eğlenceli bir oynanış sunuyor bizlere *Owlboy*. Üzerinde biraz daha çalışılsa unutulmaz izler bırakan o oyunlardan biri olabilirmiş. Ama yapım aşaması 10 yıl süren bir oyuna bunu söylemek de küfür gibi olur herhalde...

+

- Grafiklere gösterilen detay muazzam
- Akılda kalıcı müzikler

−

- Hikâye çok klişe
- Karakterlerden bazılarına bağlanmak zor
- Biraz fazla kolay

7+

SON KARAR

Usta bir hikâye anlatıcısının elinde çok daha iyi olabilirmiş.



○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Artefact Studios ○ **DAĞITIM:** Microids ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Playstore), 49 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-mr4

MOTO RACER 4

Motosiklet uçar gider

ALİ SEZGİN

Hayatımın herhangi bir noktasında "Nerede o eski oyunlar?" goygoyunu yapacağımı sanmazdım ama bu kez gerçekten bunu yapacağım. Nerede o eski yarış oyunları arkadaş? Ne olmuş köşelere çarparak dönüş yapıyorsam? Frene basmadan oyun oynamak suç muymuş? İşte tam olarak bu duygular ve 90'larda bol bol *Moto Racer* oynamış olmanın deneyimiyle bu oyunu oynamak istedim. İstemez olaydım.

Öncelikle iyi haberlerle başlayayım: Oyunda gerçeğine uygun tasarımlı motosikletler var. *Moto Racer* tarzı gerçekliğe çok önem vermeyen bir motosiklet oyunu için önemli bir artı bu. Bunun haricinde söyleyeceklerimse ne yazık ki hoş şeyler olmayacak. *Moto Racer 4* eskinin tarzına ait olmak yerine daha uçuk kaçık ve kesinlikle çok daha abartılı bir yol seçmiş. Oyunda süper motorlar ve arazi motorları olarak iki farklı kategori var ve inanın ki bu aslında iki farklı oyun varmış hissi veriyor. Filmlerde, iyi polis - kötü polis muamelesi olur ya; burada da bir iyi oyun - kötü oyun etkisi var.

NİTROSPEKTİF

İyi oyun dediğim kısım o süper motorların olduğu yer. Burada tümseklerden atlamıyor, garip hareketler yapmaya çalışmıyor ve sadece yarışıyoruz. Çoğu zaman sürreal mekânlarda veya düzlüklerde durmadan basarak, olabildiğince risk almaya çalışarak ilerliyor olacaksınız. Eski oyunlarda yoktu ama bunda bir nitro sistemi var ve hemen hemen anında doluyor. Şöyle söyleyeyim; uzun yarışlar sonunda nitroya bastığım baş parmağım inim inim inliyordu. Bunu yapmak yerine oyun sürekli turboyu kullansa sanki daha hoş olurmuş. Küçük pistlerin oyuncuyu detaya boğmasını veya akılda kalıcı noktaları olmasını beklersiniz ama *Moto Racer 4* böyle şeylere pek önem vermiyor. Birkaç alan dışında, bana *Moto Racer 4* pistlerini anlat deseniz size muhtemelen hiçbir şey söyleyemezdim.

Oyunun arazi motorlu kısmıysa nasıl desem, 24 saatlik maratonlarda yapılan oyunları andırıyor. Bu maratonlarda hevesli oyun yapımcılarına bir tema verilir ve o temaya uygun yaratıcı bir oyun yapmaları gerekir. Genel olarak yaratıcı ve sıra dışı eserler ortaya çıkar. Bazen de temayı kafasında canlandıramayan ekipler alakasız alelacele oyunlar üretirler. Oyun maratonunun temasının "yüksek yüksek tepeler" olduğunu, fikir bulamayan ekibin son anda bir motor oyunu yaptığını düşünün. Animasyonlar kötü, motorun yüksekliklere verdiği tepkiler kötü ve hız hissi neredeyse yok.

Oyunun çok oyunculu kısmı hakkında konuşmak isterdim ama balık tutar gibi sunucu ve oyun ararken 3-4 saatte kimseye denk gelemedim. Aslında bir kişiye geldim ama o da yanlışlıkla heyecanlanıp oyundan çıktı. Diğer insanlarla oynamak istiyorsanız aradığınızı burada bulamayacaksınız yani.

ÖNEMLİ OLAN KAZANMAK DEĞİL

Her şeye rağmen *Moto Racer 4*'ün iyi başardığı şeyler de var. Genel olarak bu tarz oyunlarda gelişme veya ilerleme hissi olmaz. Yani sonuçta birbiri ardına yarış yapıyorsanız bunların neye göre daha zor veya hızlı olduğunu tam anlamıyla kestiremezsiniz. Buradaysa çeşitli motorcularla kapışıp onların motorlarını açıp bir de üstüne özelliklerini geliştirebiliyorsunuz.

Söz konusu *Moto Racer 4* olduğunda elbette gariplikler bir şekilde oyuncuyu buluyor. Örneğin yarışlardan önce kaçıncı olacağınızı tahmin etmeniz gerekiyor. 3. olmayı öngörüp 1. olursanız o birinciliğin değeri kalmıyor. Üçüncü olmuş gibi puan kazanıyorsunuz. Ben buna anlam veremedim. Yani sınavdan düşük almayı bekleyen bir öğrenci, yüksek not aldığını gördüğünde sevinmemeli midir? Beklentilerimin üstüne çıkıp çok iyi oynamışsam size ne arkadaşım? Beni pek çok şey yapmaya zorlayan oyunlar gördüm ama beklentilerin üstüne çıkmayı istemeyen bir yapımla ilk defa karşılaştım.

Moto Racer 4 büyük hayallerle oynadığım ama ne yalan söyleyeyim ilk anlardan itibaren beni yarı yolda bırakan bir oyun oldu. Bu tarz oyunların eğlenceli olması gerekir; ayaküstü 4-5 dakikada oynanabilmesini veya en azından birkaç tüyleri diken diken eden an sunabilmesini beklersiniz. Bütün kusurların ötesinde *Moto Racer 4*'de ne yazık ki bunlar yok ve bence bu, oyunun en büyük sorunu. Büyük atlayışların, trafiğe karşı motor sürmenin olduğu bir oyun sıradan olmamalı. *Moto Racer 4* bunu tam anlamıyla başarıyor.


Beklenti yaratıp o beklentileri yerin dibine sokmak Moto Racer 4'ün özel gücü.



OYUNDA İKİ FARKLI KATEGORİ VAR VE BU ASLINDA İKİ FARKLI OYUN VARMIŞ HİSSİ VERİYOR.


Arazi motorlarının olduğu bölümler gerçekten birkaç nesil geriden geliyor kalite olarak.

+
- Hız hissini bazen iyi verebiliyor
- Gelişim hissi güzel

−
- Oyuncuyu heyecanlandırmıyor
- Dirt Bike kısmı rezalet

5

SON KARAR

Hayat böyle motosiklet oyunları oynamak için fazla kısa.

O TÜR: Yarış **O YAPIM:** Kylotonn Racing **O DAĞITIM:** Bigben Interactive / Aral **O KUTULU FİYATI:** 280 TL (PS4, X-One)
O DİJİTAL İNDİRME: 85 TL (Steam), 89 TL (Playstore), 194 TL (PSN), 145 TL (XBL) **O YAŞ SINIRI:** 3+ **O DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-wrc-6

Yarış öncesi ekranımız kısa bilgiler veriyor.





WRC 6 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Virajları dikkatli alınız

NOYAN AKATLI

Hızdan çok kontrol insanıyım. Bir noktadan diğerine son sürat değil, mümkün mertebe güvenli, kontrollü bir şekilde ulaşmayı tercih ederim kendimi bildim bileli. Sanırım bu nedenle seviyorum ralli oyunlarını. Efsanevi *Dirt* serisinden 2. ve 3. oyunları uzun süreler boyunca oynamıştım, bu yıl ralli oyunları podyumunda zirveye çıkmış *Dirt Rally*'de de keyifli yarışlar yaptığım bir 15 saatim var. 4. oyunun demosunu oynayıp pek beğenmediğim *WRC*'nin, bakalım *Dirt Rally* gibi güçlü bir rakip karşısında ne kadar şansı var...

NE KADAR GERÇEK WRC?

Öncelikle belirtmek lâzım, WRC'nin (World Rally Championship - Dünya Ralli Şampiyonası) resmi oyunu bu *WRC* serisi, isminden de anlaşılacağı gibi. *Gran Turismo* serisindeki gibi bazı gerçek parkurlar beklerken biraz hayal kırıklığına uğradım doğrusu. Kariyer modunda yaklaşık 10 saat boyunca tozu dumana katarak, hafiften de terleyerek yarıştığım, uzunluğu 3,5 ile 13 dakika arası değişen parkurlar gerçek değil, kurgu maalesef. Bir teselli; "Super Special Stage" ya da "Spectator Stage" denilen, "Özel Gösteri Etabı" diye çevirebileceğimiz, nispeten kısa mesafeli ama ilginç virajlar ve çeşitli engellerle dolu, trafiğe kapalı ve *WRC*'ye özel hazırlanmış parkurlar bire bir gerçek.

Spor kanallarından son birkaç yıldır ara sıra izleyebildiğim kadarıyla, WRC atmosferi hiç fena değil. En azından kariyer modunda geriye sayımlı başlangıçlar, güvenlik şeritlerinin arkasına dizilmiş ve bağıran seyirciler, tekrar gösterimde helikopter kamerası ve podyum seremonileri gibi ögelerle WRC yarış muhabbetini hissettiriyor. "Hızlı Yarış" modunda pilot - co-pilot ikililerinden oluşan gerçek takımları seçebiliyorsunuz, bu da güzel tabii. Otomobil çeşitliliği başta biraz az, kısıtlı gibi geliyor ama örneğin Ford Fiesta R5, Hyundai i20 ve kariyerin ilk sezonlarında kullandığımız Citroen DS3 gibi değişik modellerde sürüş farkını ayırt etmek mümkün olabiliyor.

HIZLI, TOZLU VE UZUN KARİYER

Kariyerde ilerlemek, takım hedeflerini tutturmak normal - orta seviyede bana biraz zor geldi. Zorluğu kolaya indirip hasarın sürüşü etkilememesini seçtikten sonraysa birçok etabı uzak ara birinci bitirdim. İddialı ve hızlı sanal rallici değilim ama zorluk dereceleri hafiften dengesiz gibi sanki. Co-pilotun viraj, tümsek vd. uyarıları da biraz sorunlu. *Dirt Rally* ile aynı sistemi kullanmış yapımcılar, yol boyunca ekranda mini harita falan görmeyip "3 sola, daralıyor" "tümsek, 100 m." şeklinde yardımcımızın ikazları eşliğinde alıyoruz tozlu topraklı bol engebeli ve virajlı yolları. Co-pilotun uyarıları otomobilin gidişi ile tam uyumlu değil, üç - dört uyarıyı art arda yapınca, biz de biraz hızlı veya yavaş gidiyorsak uyarıların zamanlamaları da tutmayabiliyor dolayısıyla.

Yarış oyunlarının en önemli ölçütü olan sürüş keyfine gelirsek, beklemediğim kadar iyi diyebilirim kısaca. Orta düzeyde bir direksiyon setiyle oynadığımı da belirteyim, klavyeyle kısa denememse işkence gibi geldi bana, pek önermeyeceğim açıkçası. Belki ayarları biraz kolaya çektiğim için olsa gerek, sürüş simülasyondan ziyade arcade türüne yakın gibi geldi bana. Keskin virajları 150 km. ile alamıyorsunuz tabii ama *Dirt Rally*'deki sürüş daha simülasyon tarzı diyebilirim mesela. Aynı parkuru gündüz gözüyle geçtikten sonra, gece karanlığı, gece ve sis, akşamüzeri ve yağmur gibi farklı doğal ortamlarda bitirmeye çalışmak da iyi bir fikir olmuş. Hasar sistemi ise biraz basit kalmış ama sürüşü etkileyen hasar özelliğini açarsanız, emin olun hiçbir kaya parçası, bidon, saman balyası gibi engele çarpmak istemeyeceksiniz.

Uzun soluklu kariyer modu dışında, tahmin edileceği gibi hızlı yarış ve çevrimiçi çokoyunculu modlar da mevcut. Ayrıca *Project Cars*'taki gibi belli sürelerle geçerli, değişik koşullar ve pistlerde geçen bir meydan okuma modu da var, içerik zenginliği adına iyi bir not.

Finiş çizgisine yaklaşırken; gayet iyi içeriği, WRC atmosferi, uzun süreli kariyeri ve zevkli sayılabilecek sürüş sistemiyle beklediğimin üzerinde bir ralli oyunu ile karşılaştım diyebilirim samimi olarak.

+

- Arcade tarza daha yakın sürüş keyfi iyi
- İçerik yeterli
- Farklı seviyelerde zorluk derecesi
- Uzaktaki manzaralar güzel görünüyor...

−

- ...yakındaki görüntüler ise güzel değil
- Süre cezaları biraz ağır

7

SON KARAR

Yarış ve ralli sevenler için, Dirt Rally'ye hiç fena olmayan bir alternatif var artık.

TÜR: RYO **YAPIM:** Obsidian Entertainment **DAĞITIM:** Paradox Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Playstore), 65 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tyranny.gamepedia.com





"Lore" puanınız ne kadar yüksek olursa olsun asla "her konuda aşmış" büyüler yapmanıza yetmeyecek. Büyülerinizin hangi yönden güçlü olacağı üzerine düşünmeniz gerek.

TYRANNY

RYO uzmanlarının "kötü" oyunu

CAN ARABACI

"428 TR. Kyros, neredeyse bütün Terratus'u hükmüne almayı başarmış ve ülke üstüne ülke, kıta üstüne kıta fethetmişti. *Geriye bir tek güneyde direnen, ufak bir bölge kalmıştı: Tiers. Graven Ashe ve Voices of Nerat* görkemli bir zafer için birbirlerinin boğazına sarılmışken, *Tunon'un bu iki lideri kontrol altında tutmak için yolladığı bir Fatebinder her şeyi değiştirdi. Sadece savaşın değil; Terratus'un ve üzerinde yaşayan herkesin kaderini değiştirdi Fatebinder. Ah, neler gördü ve neler atlattı bir bilseniz! İhanet, meydan okuma, kadim ve kökeni bilinmeyen güçleri kurcalamak... Ben bunları nereden mi biliyorum? Eh, tarih yazılırken birilerinin de tarihi değiştiren kişilerin yanında durup olan biteni kaydetmesi lazım, değil mi? Adım Lantry; Fatebinder'ın yoldaşı ve kâtibiydim. Şuradan sepya rengi mürekkebimi uzatırsan sana hikâyenin kalanını anlatmaya devam edebilirim."*

"Bu sefer de biz kahraman olmayıverelim." Bu fikir kimin aklından çıktı bilmiyorum ama izninizle huzurlarınızda kendisine teşekkür etmek istiyorum. Şikâyetçi olduğumdan değil ama RYO türünün artık kalıplaşmış kahramanlık klişelerinin dışına çıkan bir oyun oynamak sahiden de ilaç gibi geldi bünyeme. Zira gerçekten de büyük cezalandırmalara tabi tutulmadan kötüyü oynayabildiğimiz oyunlar bir hayli nadir. *Tyranny* ise zaten kötünün kazanmış olduğu bir dünyada, kötünün hizmetindeki bir karakter olarak grinin bütün tonlarını önümüze seriyor: En açık olanından en koyusuna kadar...

Tyranny fetihler üzerine bir oyun. Terratus ismindeki dünyanın neredeyse tamamını fethetmiş olan Kyros adındaki üst hükümdarın ordularını son bir fetih için yollamasıyla başlıyor hikâyesi. Daha karakter yaratma ekranında sizden Kyros'un fethi sırasında neler yaptığınızı sormasıyla bu oyunda bir şeylerin farklı olduğunu hissetmeye başlıyorsunuz. Adalet Hü-

YÜZLERCE SAAT SÜRMEYEN AMA YAPTIĞINIZ SEÇİMLERLE ÇOK FARKLI TARAFLARA YÖNLENEN BİR RYO TYRANNY.



Kyros çatlasın!



kümdarı Tunon'un Tiers'taki kaosu kontrol altına alması için yolladığı bir Fatebinder olarak Kyros'un fethine bu noktada dâhil oluyoruz. Hüküm Kapıları'na hangi orduyla saldırdınız? İşgal ettiğiniz madenlerden çıkan demir hangi ordunun silahlarını besledi? Kyros'un hükmüne karşı çıkan bölgelerden hangisine düzenlenen saldırıyı yönettiniz? Düşmanlarınıza merhamet gösterdiniz mi, yoksa acımadan ve uyarı yapmadan hak ettiklerini bulmalarını mı sağladınız? Bunlar gibi pek çok şeye daha karakterlerinizi yaratırken karar vermeniz gerekecek. Beni asıl mest edense bu seçimlerin her birinin oyun boyunca yakamdan düşmemesi oldu. Ben o demiri ve silahları Disfavored ordusuna verdim ya, oyunun ortasında bile Scarlet Chorus ordusundakilerden *"sen onu Disfavored'ı silahlandırıp bizi silahsız bırakırken düşünecektin"* lafı yiyip durdum; öylesine göstermelik değil de anlamlı seçimleri daha ilk dakikadan yapmaya başlıyorsunuz yani.

Conquest kısmındaki seçimler genellikle Disfavored ve Scarlet Chorus arasında gidip gelse de oyunda ilerleyebileceğiniz dört farklı yol var aslında. Bir tanesini senaryonun sürprizini bozmamak için burada belirtmeyeceğim ancak mesela isterseniz *"Başlarım Disfavored'ına da Chorus'una da!"* diyerek kimseye bağlı olmayan kendi yolunuzu çizmeniz mümkün. Hatta genel olarak oyunun bu konuda çok radikal ve farklı seçimlere izin vermesini, buna bağlı olarak da tekrar oynamaya teşvik etmesini ayrı bir takdir ettim (eşimle arada seçimlerimizi karşılaştırdığımızda bambaşka oyunlar oynuyormuşuz hissiyatına da kapılmadık değil hani).

KORKUN BENDEN!

Normalde biriyle aranızı iyi tutunca karşıt fikirde olanla "eksi" puan alırsınız ya hani... Onu da "Loyalty - Fear" ve "Favor - Wrath" sistemleriyle müthiş şekilde çözmüşler. Birbirlerinden bağımsız ilerleyen bu sistemlerden ilki grubunuzdaki karakterler, ikincisiyse yolunuzun kesiştiği fraksiyonlar için geçerli. Oyun içinde yaptığınız hareketlere, verdiğiniz cevaplara göre birilerinden sürekli tepki alacaksınız. Bu tepkiler kimi zaman karakterlerin size olan bağlılığını körükleyecek, kimi zaman yüreklerine korku salacak. Ancak karakterlerle olan ilişkimizi asıl kompleks hale getiren bir karakterin aynı zamanda bize hem ölümüne sadık hem de korku dolu olabiliyor olması. Bir de bunun üzerine cila olarak her iki tepki için açılabilen özel yetenekleri ekleyince Obsidian'ın *Pillars of Eternity*'den yadigâr kalan sistemler üzerine ciddi kafa patlattığı belli oluyor.

Pillars'tan yadigâr kalan ve daha da gelişen başka şeyler de var tabii. Mesela yetenek ve seviye atlama sistemi *Pillars*'ta zihnen uyuşana kadar yaratık kesmeyi önlemek için yaratıklarla ilgili belli şeyleri öğrenmeye ve görevlere bel bağlıyordu; burada ise kullandıkça gelişen yeteneklerimize bağlanmış. Çok da mantıklı olmuş. Mesela etrafa buz büyüleri saçıp duruyorsanız yavaş yavaş Control Frost yeteneğiniz yükselmeye başlıyor, o yeteneğiniz seviye atladıkça tecrübe barınızı da dolduruyor bir yandan. Belli başlı yetenekleri de çok daha mantıklı şekilde gruplamaları hoşuma gitti: Kas gücü, göz korkutma ve çeviklik gibi yetenekler Athlethics altında toplanırken kilit açma, yalan dolan ve tuzak çözme gibi yetenekler Subterfuge'e dâhil olmuş. Ama hepsinden öte bir de Lore var ki özellikle de büyücü oynuyorsanız kesinlikle en önemli yeteneğiniz olacak. Terratus ve Tiers'ta olup bitenler hakkında ne kadar bilgi sahibi olduğunuzu temsil etmek gibi diyaloglar açısından çok hayati bir öneme sahip olmasının yanı sıra yapacağınız büyülerde de baş rolü oynuyor.

Tyranny'nin kendine has yapısını pekiştiren bir diğer özellik de büyü sistemi. Başkalarının hazırlayıp önünüze sunduğu büyüleri alıp sağa sola atmaktansa kendi büyümüzü kendimiz hazırlıyoruz bu sefer. Bunun için öncelikle büyünün özü lazım. Eh, büyü yapabildiğimiz her oyunda etrafa ateş topu saçmak farz olduğundan "ateş" özünden yola çıkalım. Ateşi seçtikten sonra nasıl kullanacağımızı ifade etmek gerekiyor. "Uzak çarpma" etkisini ekledik diyelim; oyun pat diye *"Aha da bildim, Fireball!"* diye büyünün temelini hazırladı. Ancak gerçek bir büyücü büyüsünü asla ince ayar çekmeden bırakmaz: Vurgu kısmında artık büyünüzün süresi mi uzasın, menzili mi



Gruba tank almak istediğinizde yalnızca tek bir seçeneğiniz olması birazcık üzücü.



Geçerken bulutlara da selam söyle.



FATEBINDER'IN EL KiTABI

Tiers'ın güneyinde erkekler gemi kaptanı olabilirler ancak mülk sahibi olamazlar; kadınlar ise tam tersine gayri mülkleri devralma önceliğine sahiptir ama gemi satın alamazlar. Yine de çok varlıklı bazı soyluların bu kuralları çiğnediği de görülmemiş değildir.

Hükümdarların en yaşlısı Tunon'dur ve 400 yılı aşkın süredir Kyros'a hizmet etmektedir. Tunon'un hizmetkârları olan Fatebinder'ların sözü de (Tunon bizzat geçersiz kılmadıkça) Tunon'un kendi sözüymüş gibi yasal kabul edilir. Kısacası Tunon'un yokluğunda yasama, yürütme ve yargının üçü birden Fatebinder'lardan sorulur.

Tiers toplamda 5 devasa kuleye ev sahipliği yapmaktadır. Kimin yaptığı ve ne işe yaradığı bilinmeyen bu kuleler genellikle Kyros tarafından yasak bölge ilan edilmiş olan Oldwall'la bağlantılıdır. Üzerinde anlamı bilinmeyen semboller bulunan kuleler genellikle denizciler ve tüccarlar tarafından yön bulmakta kullanılmaktadır. Terratus'un diğer bölgelerine dağılmış daha fazla kule olduğuna dair söylentiler de vardır.

Terratus'un iki adet ayı bulunmaktadır: Terratus Grave ve Interloper. Büyük olan Terratus Grave gece gündüz gökyüzünde görülebilirken, Interloper gezegenin etrafında günde üç defa dönmektedir. Terratus Grave'in ışınlarını yoğunlaştırıp büyülerinde kullanan ve ayın etkisini okyanus gel-gitleri yaratmakta kullanan bir büyü türü mevcuttur.

Kyros İmparatorluğu'nun geçerli para birimi "yüzükler"dir. Genellikle deri şerit ya da ipe asılı şekilde taşınan bu yüzüklerin üç farklı türü vardır: Bakır, bronz ve demir. Yüzükler bir para birimi olarak kullanıldığından takı olarak yüzük kullanılması hoş karşılanmamaktadır.

Terratus'ta sıradan insanların kullandığı büyülerin aslında Hükümdarlar tarafından yaratılmış büyülerin daha zayıf bir taklidi olduğu inanışı yaygındır. Bu yüzden kendine ait büyü gücü gösteren nadir bireyler Kyros ve Hükümdarların otoritesine tehdit olarak görülmektedir.



SCARLET CHORUS

Kyros'un ordularının en kalabalık kısmını oluşturan Scarlet Chorus aslında düzenli bir ordudan çok bir sürüyü andırmaktadır. Gizemli ve ürkünç Voices of Nerat tarafından yönetilen Chorus, Kyros'un iradesini sayı üstünlüğü ve acımasız yöntemleriyle yaymaktadır.

Bir kasabayı fethettikleri zaman hayatta kalanlardan eli kılıç tutanları aralarına katılmaya davet eden Chorus, kabul etmeyenleri de vahşice öldürmektedir. Bu yüzden nispeten tecrübesiz ve serserilerin ağırlıkta olduğu Chorus, sıkça kayıp vermekte ancak asker rezervi yüksek olduğundan bu kayıplardan etkilenmemektedir. Ön saflarda sıkça can veren standart kas gücü dışında Bloodchanter adında kan büyüsünde uzmanlaşan büyücüler ve vahşi dövüş yöntemleriyle düşmanlarının korkulu rüyası haline gelen Scarlet Fury gibi daha seçkin birimlere de sahiptirler.

Ancak şüphesiz ki Scarlet Chorus'un sadece düşmanlarının değil, dostlarının ve askerlerinin bile en çok korktuğu şey Voices of Nerat'ın ta kendisidir. Söylentilere göre düşmanlarının zihnini ve bilgilerini çalma yetisine sahip olan Nerat, Kyros'un usta casusu ve işkencecisi rolünü üstlenmektedir. Bu yetenekleri yüzünden "Sırların Hükümdarı" olarak da bilinir.





DISFAVORED

Sadece kuzeyin en seçkin ve iyi yetişmiş savaşçılarını kabul eden Disfavored, Terratus'un en elit ve en ufak ordusudur. Savaş Hükümdarı unvanını taşıyan Graven Ashe tarafından yönetilen bu ordu, sayıca az olmalarına rağmen savaşta yenilgi görmemiş olmalarıyla da ünlüdür.

Disiplin ve düzen düsturlarını her şeyin üzerinde tutan Disfavored, Kyros'un yasalarına karşı çıkanlara merhamet göstermemeleriyle bilinirler. Ordularındaki birimlerin güvencesi olan kalkanlı Stone Shield'lar, ölüm makineleri Iron Walkerlar ve yakın zamanda Disfavored'a katılmış olan toprak büyücüleri Earthshaker'lar gibi alt birimlere ayrılırlar.

Disfavored'ı asıl bir arada tutan, ordunun "babası" olarak da görülen Graven Ashe'tir. Zamanında Kyros'a karşı savaşmış bir savaş beyi olan Ashe, aynı zamanda Disfavored askerlerinin iddialarına göre himayesindekilerin acı ve yaralarını alma gücüne sahiptir. Normal bir insanı kolaylıkla öldürebilecek yaralara rağmen Disfavored askerlerinin savaşmaya devam etmesi bu yüzden gayet alışıldık bir manzaradır. Hatta Disfavored askerleri arasında "Graven Ashe korusun" demek bir selamlama adeti haline gelmiştir.

artsın yoksa çarpma etkisi mi coşsun siz karar verin. İşi iyice abartmak isterseniz *"yaksın ama dondursun da aynı zamanda"* gibi fantastik detaylar bile ekleyebilirsiniz. Bu noktada dikkat etmeniz gereken en önemli şey büyüye ekleyeceğiniz her özelliğin büyü kullanımını daha da zorlaştıracak ve Lore gereksinimini yükseltecek olması. Genellikle 100 civarında bir Lore'u aştığınızda koca koca ordular önünüzde patır patır dökülüyor olacak - ki büyülerin asıl keyfi de o zaman çıkıyor doğrusu.

GİDİŞ İYİYDİ DE SONUÇ BİRAZ DAĞITTI SANKİ

Yazıyı mümkün olduğunca zevkinizi baltalamayacak şeylerle örmeye çalıştığımdan hikâyenin detaylarına çok girmedim. Ancak farklı yollardan ilerleyen ve değişik bir soluk sunan hikâye oyun boyunca beni şımarttığından olsa gerek, sonlara doğru biraz daha standart fantezi hikâyesine sarmaya başladığında garipsemedim dersem yalan olur. Bu kötü olduğu anlamına gelmiyor tabii; ancak *Tyranny*'nin nadir zayıflıklarından olduğu da bir gerçek. Özellikle Act III'ün okuma hızınıza göre aşağı yukarı 15-20 dakika gibi bir sürede bitebiliyor olması çok efsane olabilecek son kısmın ağızda bıraktığı tadı biraz bozuyor.

Yine de *Tyranny*'nin bunca yıllık rol yapma oyunlarının mirası ve birikimi olduğunu çok net bir şekilde görmek mümkün. Hani o sevdiğimiz, hayatımızda iz bırakan RYO-ların çoğuna "müthiş ama..." diyoruz ya. Hah işte! *Tyranny* sonundaki o acelecilik haricinde o amaların neredeyse tamamının üstesinden gelmiş. Kim bilir, bakarsınız ikinci oyunla birlikte kaldığımız yerden devam edip o son "ama"nın da ortadan kalkışıyla bu sefer tam anlamıyla mükemmel bir deneyim yaşarız.

+

- RYO klişelerinden büyük ölçüde uzak, çekici hikâye
- Kendi büyülerimizi yaratma ve ayar çekme
- Oyun mekanikleri bu sefer tam oturmuş
- Bilgi kutucukları
- Farklı seçimler, bunların etkileri ve tekrar oynanabilirlik
- Kafanızdaki karakterin rolünü yapmanıza izin veriyor

−

- Biraz fazla ani bitiyor ve Act III çok kısa
- Sonlara doğru klişelere biraz kapılıyor
- Crafting ve Spire sistemi biraz daha derin olabilirdi

8+

SON KARAR

Sonlara doğru kendini biraz dağıtsa da RYO efsaneleri arasındaki yerini şimdiden aldı bile. Devamını merakla bekliyoruz.



O koltuğun sahibiyle iyi anlaşabilmek için kafanızı bayağı kaotik çalıştırmanız gerekiyor.



TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: From Software DAĞITIM: Bandai Namco / Aral FİYATI: 23 TL (Steam), 29 TL (Playstore), 45 TL (PSN), 39 TL (XBL) YAŞ SINIRI: 16+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-110-ariandel

DARK SOULS III ASHES OF ARIANDEL

Doktor Miyazaki, bu ne?

ESER GÜVEN

Ben olsam bu DLC'nin ismini *"Ariandel'in* Külleri" değil *"Dark Souls'un* Külleri" koyardım. Çünkü bu kadar kısa ve sınırlı bir içerik sunan bu DLC *Dark Souls*'un anca külü olur, başka bir şey de olamaz.

Sanırım yaşadığım hayal kırıklığını az çok anlamışsınızdır. *Dark Souls* serisine 450 saatten fazla zaman harcamış biri olarak bu konuda oldukça objektif olabileceğimi düşünüyorum: Ne yazık ki *Ashes of Ariandel* tüm serinin en zayıf DLC'si olmuş.

BELKİ ŞURADA DA BİR AĞAÇ VARDIR

Tüm DLC, Painted World of Ariandel isimli yeni bir bölgede geçiyor. Elbette bu isim çok tanıdık, çünkü *Dark Souls 1*'de de Painted World of Ariamis'i oynamıştık, burada da aynı mantık söz konusu. Cathedral of the Deep'in Cleansing Church bonfire'ına gittiğinizde sunağa doğru yakaran Slave Knight Gael ile karşılaşıyoruz ve bizi elindeki tablo parçasını kullanarak bu yeni bölgeye ışınlıyor. Ve burası da Ariamis dünyası gibi karlarla kaplı, bembeyaz bir yer. Süper orijinal yani.

Peki neden yine Painted World mantığı kullanılmış? Çünkü böylece oyunun ana hikâyesinden kopuk, bağlantıları kafaya takmadan tasarlayabilecekleri bir dünya yaratabilmişler. İlk oyunun DLC'si oyunun önemli isimlerinden Artorias'a odaklanıyor ve yine hikâye açısından son derece mühim olan Manus'u içeriyordu. DS2'nin DLC'leri her ne kadar bizi farklı yerlere götürse de tümü de ana dünyanın hikâyesine bir ekti ve Vendrick ile bağlantılıydı. *Ashes of Ariandel*'in ise *DS3* dünyasıyla tek bağlantısı Sister Friede'nin Yuria'nın kardeşi olması ve DLC'den sonra Yuria'ya dönersek ekstradan bir iki cümle söylemesi. Bu kadarcık. Onun dışında *DS3* evrenine eklediği hiçbir şey yok desem yalan olmaz. Öyle olunca da tüm hikâyeyi tablonun içine sıkıştırmak kolaya kaçan bir davranış olmuş.

Şimdi tabii ki grafik kalitesinden, nefes kesen manzaralardan falan bahsetmeyeceğim. Bunlar zaten olması gereken şeyler. DLC'de çok az sayıda yeni düşman bulunuyor, bunların da tasarımı zaten olağanüstü. Hele Corvian Settler isminde bir yaratık türü var ki seride bugüne kadar gördüğüm en hüzünlü, en içe işleyen tasarımlardan birine sahip. Yalnızca görünüş olarak değil, davranış ve geri plan olarak da çok dokunaklı bir yaratık bu. Kurtlar çok tatlı mesela, aynı köpekler gibi saldırıyorlar, ama ulumaya başladıklarında ormandaki diğer kurtlar da bu ulumaya karşılık veriyor ve bir anda karşınızda on tane kurt buluyorsunuz. Millwood Knight'lar heybetli ve güçlü, hatta aynı anda iki üç tanesiyle kapışmak opsiyonel boss'tan daha bile zor anlar yaşatıyor. Boss'lara gelirsek zaten topu topu iki tanecikler ve bunlardan biri dediğim gibi opsiyonel ve kendisine boss demek için bin şahit lazım, ikinci denemede ölenler kervanına katılan sıradan bir NPC gibiydi. Ana boss Friede ise bazılarına zor gelebilecek olsa da önceki DLC'lerdekilere kıyasla çok basit geldi bana. Nerede bir Fume Knight, nerede bir Sinh... Uzun bir dövüş ama öğrenmesi zaman almıyor ve bonfire'ın dibinde olduğu için de kısa zaman içinde çok deneme yapılabiliyor. Buna rağmen yarım saatte öldürmeyi başardığımda en ufak bir tatmin duygusu yaşatmadığını da söylemeliyim.

AŞK OLSUN, BU KADARCIK MIYDI BU İŞ?

Opsiyonel Gravetender Greatwolf'u öldürünce PvP arenasına girmeye hak kazanıyoruz. Bunu da herhangi bir bonfire'dan seçerek yapıyoruz ve düello, takım savaşı, arena gibi seçeneklerden istediğimizi seçip Kiln haritasına ışınlanabiliyoruz. Oyun içindeki, özellikle de Pontiff bonfire'ındaki doğaçlama arenalar bundan daha keyifliydi ama kendince bir eksiği kapamış oluyor böylece *DS3*. Şimdilik sadece Kiln haritası mevcut olsa da seçilebilir menü koydukları göre ileride yeni haritalar da eklenecek demektir.

DLC'yi hiçbir yeri ve eşyayı atlamadan bitirmem 4 saat civarı sürmüş ve bu sürenin NG3 seviyesinde olduğunu eklemeliyim. Tamam birkaç yeni silah ve beş tane zırh seti topluyoruz ama bunlar da öyle çok ahım şeyler değil. Paketin içinde aklımda unutulmayacak şekilde yer eden hiçbir şey olmadığını fark ettim. Verilen paraya değecek bir deneyim sunduğunu da düşünmüyorum. Aksine From Software bence *DS* hayranlarına büyük ayıp etmiş ve böyle yetersiz bir paket sunmuş. İkinci DLC'de bu açığı kapayacaklarına inanmak istiyorum, bu yüzden aceleniz yoksa ve 2-3 saatlik bir içerik için ölmüyorsanız satın almak için beklemenizi öneririm.

NOTU: 6



Teke tek kapışalım, ne o öyle hemen arkadaşlarını çağırıyorsun!?



O TÜR: FPS **O YAPIM:** Tripwire Interactive **O DAĞITIM:** Tripwire Interactive **O DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 68 TL (Playstore) **O YAŞ SINIRI:** 18+
O DAHASI İÇİN: kf-wiki.com/wiki/killing_floor_2





Kalabalık grubun içinde geliyorsa önce ufaklıkları öldürün, sonra bunu kızdırın.

KILLING FLOOR 2



Stres atmanın en güzel yolu; kan banyosu ve silahlar

NURETTİN TAN

Benim için bazı oyunlar aynı müzik albümleri gibidir. Albümü ilk dinlediğimde pek zevk almadığım olur. "Leş gibi" der geçerim ama zamanla arada bir şarkıları dinledikçe aslında hiç de fena olmadığını düşünürüm. Utanç dolu bir örnek vermem gerekirse uzun yıllar önce Megadeth'in Youthanasia albümünü ilk dinlediğimde aynı şeyi hissetmiştim. İlk denememde hiç beğenmemiş, zamanla albümün müptelası olmuştum. Şu an benim için Megadeth'in en iyi albümüdür. Kıssadan hisse; önyargı her zaman için yanıltıcıdır. Oyun dünyasına gelirsek benzer şeyleri *Killing Floor* için hissetmiştim.

HANIM SİLAHIMI GETİR ORTALIĞI GENE YARATIK BASTI

Sinir stres atmanın en güzel yollarından birisi *Killing Floor 2*. Uzunca bir erken erişim sürecinden sonra grafik ve ses açısından bir hayli geliştirilerek sonunda piyasaya sunuldu. Hiç *Killing Floor* oynamamış okuyucular için kısa özetlemem gerekirse; *KF* serisi üzerinize dalga dalga Zed adı verilen yaratıkların geldiği ve takım arkadaşlarınızla birlikte bunları ecdatları ile tanıştırmaya çalıştığınız, tamamen kan banyosu ve silah pornosu üzerine kurulu bir oyun. Eğer onuncu dalgaya kadar gelirseniz "big boss" ile kapışıyorsunuz ve bölümü böylece tamamlıyorsunuz. Basit ama eğlenceli!

İkinci oyun da genel olarak bundan ibaret. *Killing Floor 2*'deki en büyük değişiklerden biri *Left 4 Dead* mantığıyla, bir grup oyuncunun Zed olup diğer grubun onları durdurmaya çalışan insan takımını oluşturması. Eğlenceli bir mod olmasına rağmen oyunun bel kemiğini halen bilgisayara karşı oynadığınız, üzerinize dalga dalga Zed'lerin geldiği hali oluşturuyor. Zorluk seviyesini ne kadar arttırırsanız oyun o kadar zorlaşıyor (iyi düşünmüşler - Ö) ve takımınızla uyum içinde çalışmanız gerekiyor.

Oyundaki sınıflara Perk deniyor ve toplamda tam 10 taneler: Berserker, Commando, Demolitionist, Field Medic, Firebug, Gunslinger, Sharpshooter, Support, S.W.A.T. ve Survivalist. Her sınıfın farklı silahları var (aslında her sınıf başka bir sınıfın silahlarını kullanabiliyor ama bonus alamıyor). Gunslinger tabancaları çok iyi kullanırken, Demolitionist patlayıcı silahların ustası. Zed'leri öldürerek ya da hasar vererek para kazanıyorsunuz, böylece sağ kalmayı başardığınız her dalganın sonunda açılan dükkândan daha kuvvetli silahlar alabiliyorsunuz. Aynı şekilde Perk'ler seviye atlayabiliyor ve bu şekilde yeni özellikler açabiliyorsunuz.

OYUNUN İKİNCİSİ YAPALIM, BU SEFER OYUNCULAR KOŞABİLSİN

Killing Floor 2'nin önemli özelliklerinden birisi artık koşmanın oyuna eklenmiş olması. Böylece Zed'lerle daha rahat başa çıkabiliyorsunuz. Grafikler bir hayli iyi hale getirilmiş. Öldürdüğünüz her yaratığın kanı oyun sonuna kadar saçıldığı yerde kalıyor. İsterseniz ayarlarla oynayarak cesetlerin de kaybolmamasını sağlayabiliyorsunuz. Zed'ler vurduğunuz noktaya göre ölüyorlar elbette ama en iyisi onları kafalarından mıhlamak. Ve kendileri 22 farklı şekilde paramparça olabiliyorlar, dolayısıyla her seferinde aynı ölme animasyonlarını izlemek zorunda kalmıyorsunuz.

Şimdilik ne yazık ki her oyun sonunda sadece 2 boss'tan birisi geliyor. İkisi de Zed denilen canavarların yaratılmasından sorumlu hayırlı bilim adamları. Patriarch adındaki boss Horzine adlı şirketin asıl sahibi, gayet kuvvetli bir boss, savaş arasında kendisini iyileştirmeye çalışıyor, sağa sola roket salvoları atıyor ve size olan sevgisini minigun'ı ile gösteriyor. İyileşmeye çalışırken üzerine C4 koyarsanız bunu durdurabiliyorsunuz. Hans Volter adındaki diğer boss ise 100 yaşında bir Nazi bilim adamı ve Horzine teknolojileri sayesinde kendisini canlı tutmayı başarmış. Fazla hasar aldıktan sonra o da kendini iyileştirebiliyor ama bunun için önce çevresinde bir kalkan açıyor. Bu kalkanı kırabilirseniz iyileşmesini engelleyebiliyorsunuz.

Killing Floor mantıken basit bir oyundu; ateş et & hayatta kal mottosu üzerine kuruluydu. *Killing Floor 2* de ilkinden pek farklı değil. Asıl değişiklik grafiklerde ve seslerde ve önemli olan da bu. Arkadaş grubunuzla oynarsanız sinir stres atmak için birebir, ilaç gibi, merhem gibi oyun.

+

- Geliştirilmiş grafikler ve ses efektleri
- PvP modu eklenmiş
- Steam Atölye desteği var
- Metal müzikleri harika

−

- Seveni vardır elbet ama bazı haritalar gereksiz küçük
- Zed'ler birinci oyunla neredeyse tıpatıp aynı

8

SON KARAR

İlk oyunu seviyorsanız daha iyi bir görselliğe sahip bu yenisine bayılacaksınız.

TÜR: Macera **YAPIM:** Teku Studios **DAĞITIM:** Daedalic **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-candle

CANDLE

Şirinliğe bir mum da sen yak

ESER GÜVEN

Vay be, zaman ne kadar da çabuk geçiyor, değil mi? *Candle*'ı ilk kez 2013 Ağustos ayında görmüştüm, Kickstarter'dan fon toplamaya çalışıyordu. Sonra Eylül ayında bu sefer de Steam Greenlight'ta karşıma çıkmıştı. O zamanlar "aman da ne cici oyun, ne kadar tatlı görünüyor" diye düşündüğümü hatırlıyorum ama sonrasında aklımdan uçup gitmiş işte. Aradan koskoca 3 sene geçtikten sonra nihayet o cici oyunu oynama fırsatı buldum.

Candle, Teku Studios'un ilk oyunu. Teku, aynı zamanda oyunda kontrol ettiğimiz sevimli kahramanımızın ismi. Acaba önce stüdyonun mu, karakterin mi ismini bulmuşlar? Neyse... Oyun yüklendiği anda beni bir nostalji rüzgârı sarmasın mı! Canım nasıl *Monkey Island* oynamak istedi anlatamam size (şu yazılarım bitince oynayacağım zaten, bir kere aklıma girdi çünkü). Ana ekrandaki müziği dinlediğinizde sebebini siz de çok iyi anlayacaksınız. Sırf o da değil, oyunda çalan müzikler bir yandan da *Eye of the Beholder* canlandırdı gözümde. Müzikleri bende farklı anılar canlandıran oyunları severim ben.

ÖF ŞİMDİ DE MACHINARIUM ÇEKTİ CANIM

Oyunumuz tarz olarak *Machinarium*'a çok benziyor ama onun biraz daha platform öğeleri eklenmiş hali diyebilirim. Yani gerektiğinde atlaya zıplaya tepelere de tırmanıyoruz, hatta düşman Wakcha klanının hain adamlarını öldürüyoruz arada bir. Ha yanlış anlama olmasın, öyle aksiyonlu bir oyun değil *Candle*. Wakcha'lar bizi fark ettikleri anda işimizi bitiriyorlar zaten, bizimse tek yapabildiğimiz bulmacaları çözerek onları tuzağa çekmek veya arkalarından sessizce yaklaşıp iterek uçurumdan düşürmek falan. Merak etmeyin, bunlar oyunun o inanılmaz güzel adventure atmosferine kesinlikle olumsuz etki yapmıyor.

Machinarium gibi dedim çünkü oyunda anlayacağımız türden bir dil kullanılmamış, karakterler birbirleri arasında düşünce balonlarındaki animasyonlar yoluyla diyalog kuruyorlar. Ama *Machinarium*'dan farklı olarak bu sefer oyunda bir de anlatıcı var. Genel açıdan düşününce anlatıcının söyledikleri hikâyeyi daha iyi anlamamızı sağlıyor ama anlatıcının bazı düşünce balonlarının ardından "demek kadın bizi karşıya götürmek için iki tane para istiyormuş" diye açıklaması biraz gereksiz olmuş. Animasyonların dilini çözmek çok daha keyifli çünkü.

Candle harika grafiklere sahip. Oyundaki tüm görseller sulu boyayla elde çizilerek oyuna aktarılmış, bu da her ekranda inanılmaz detaylarla ve bir renk cümbüşüyle karşılaşmamızı sağlamış. Buna bir de oyunun kendine has grafik tarzını ekleyince sonucun son derece orijinal olduğunu söylemem lazım. Tasarımlarda olağanüstü bir hayal gücü söz konusu. Bu hayal gücü kendini bulmaca yapısında da göstermiş, bulmacalar zorlu ve detaylara dikkat etmenizi gerektiren cinsten. Bir önce geçtiğiniz ekranda taşın üzerine kazılmış bir resim, ilerideki bir bulmaca için çok önemli bir ipucu olabiliyor örneğin. Çoğu yerde bir anda karşımıza çıkan bir tehlike yüzünden aniden ölüveriyoruz ve bu sefer de onu geçmenin yolunu aramaya başlıyoruz. Ve bu yol genelde, dediğim gibi çeşitli detaylarda saklı oluyor ve bunlar hiç de mantıksız çözümler değil.

LAMBAYA PUF DE, MUM NE GÜNE DURUYOR

Oyunun en önemli mekaniği sol elimizin bir mum olması ve bu mumun alevi. Bu alevi istediğimiz zaman söndürüyor, istediğimizde ateş kaynaklarını kullanarak yakıyoruz ve bu alev birçok bulmacanın çözümünde de önemli bir rol oynuyor (gölge oyunları yapmak veya meşaleleri yakarak mekanizmaları çalıştırmak gibi). Bu güce nereden sahip olduğumuzu oyunun ikinci bölümüne geçerken anlatıcının ağzından dinliyoruz; yani öyle laf olsun diye eklenmiş bir mekanik değil bu.

Candle sürükleyici ve sıkmayan bir macera. Teku Studios'un çocuğu gibi gördüğü bu oyunu bir ölçü kabul edersek, kendilerinden ileride de çok sağlam oyunlar görmeyi bekleyebiliriz sanırım.





Şamanımı kaçıranı affetmem, mumumla dünyaları yakarım!

+

- Suluboya grafikler gerçekten çok iyi olmuş
- Bulmaca zorluğu kararında, yer yer sağlam zorlayanlar var
- İlk bölümde bir kovuktan arkaplana geçme kısmı var ki görmeniz lazım
- Karakter tasarımları ve etkileşimleri gayet iyi

−

- Anlatıcı düşünce balonlarına ilişmese daha iyi olurdu
- Hiç uyarı olmadan ansızın ölünce bazen gıcık oluyorsunuz

8

SON KARAR

Sımsıcak, kıpır kıpır bir macera yaşamak isteyenlere.

İNSANIN CANI MONKEY ISLAND, EYE OF THE BEHOLDER, MACHINARIUM ÇEKİYOR CANDLE OYNARKEN...

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji **YAPIM:** Shining Pixel Studios **DAĞITIM:** Iceberg Interactive **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Playstore), 50 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-oe



ORIENTAL EMPIRES

Bir iyimserlik testi

BUĞRA ÖZKAN

Pekâlâ, pekâlâ... Adil bir inceleme olacak, söz veriyorum. Gerçekten.

Oriental Empires, sonuna "Empires" getirildiğinde nedense daha etkileyici olduğu sanılan strateji oyunlarının son, ancak pek de özgün olmayan halkalarından. Hikâyesi geçtiğimiz 7 yıla dayanan ve bu 7 yılda kontrat bazlı işler dışında pek de ses getirmeyen oyunlara sahip bir firmanın belki de (diğerlerine nispeten) en ses getiren yapımı. Üzücü ki, ses getirmesinin sebebi özgünlüğü değil.

Bakın, bu cümlelerin sonrasında bir peri masalı, küçük stüdyonun şaşalı yükseliş hikâyesi ya da gereksiz bir iyimserliğe eşlik eden dozu kaçmış acıma duygusu yok. Bu cümlelerin sonrasında benim açımdan üzücü bir hikâye var.

TEMELE İNELİM

Oriental Empires, görünen yüzü değiştirilmiş, ancak kıyafetinin altındaki ağır *Civilization* klonunun üzerine bir tutam *Total War* katılmış (o da hakikaten bir tutam yani, fazla büyütmemek lazım) bir kod bütünü ve bu bütüne, eğer hayatınızda bir kez bile *Civilization* oynadıysanız, yabancılık çekmeniz neredeyse imkânsız. Harita düzenlemesi; ekonomik, askeri ve şehir yapılanmaları, diplomatik ilişkiler, gelişim süreçleri ve daha birçok açıdan ağır bir "esinlenme" ile karşı karşıyayız. Üstelik, özgünleşme çabası altında her şeyin dengesiz ve amatörce bir sunumu ile.

DENGESİZ NE DEMEK?

Çok açık aslında. Oynanışta anlam ifade eden neredeyse hiçbir denge yok. Bilimsel araştırmaların araştırma süresinin 2 turn'den aniden 10'a fırlamalarından tutun da; yapay zekânın saldırganken, paparayı yedikten sonra onlarca ama onlarca turn boyunca süt dökmüş kediye dönmesine (neredesin atomik Gandi?), savaşlarda birliklerin anlamsız bir şekilde "savaşma sırası"na girmesine ve hatta ekonomik gelişim adına tüm dünyayı tarlaya, bağa ve bahçeye ve şehirlerde de marketlere boğmanıza rağmen temel binaları bile yapacak kadar zenginleşemiyor oluşunuza kadar. Yapacağınız hiçbir mantıklı hareket, hiçbir mantıklı sonuca varmıyor ve siz kendinizi "Nasıl olacak da bir imparatorluk kuracağım ben?" sorusuyla baş başa buluyorsunuz. Gerçi ben size onun cevabını vereyim: *Settler*.

Evet. Muhteşem imparatorluğunuzu savaş, kan ve göz yaşı ile değil, 6 kare öteye götürdüğünüz kolonicilerle büyütüyorsunuz.

AMATÖRCE NE DEMEK?

Bakın, eski tarihlerde Çin'de geçen bir oyun yapma fikriniz varsa ve siz o oyuna JAPONYA'ya ait bir melodi ve çalgı koyarsanız, bu yaptığınız oyun için ne denli sorumlu davrandığınızın en büyük işareti olur. Çin'deyiz yahu! Çin! Hani, kişisel meraktan ötürü müziklerini uzun uzadıya dinlememiş, iki *Shogun: Total War* oyununu da hatim etmemiş biri olsam dâhi farklılığı anlarım. Hani, büyük bütçeler de gerekmiyor güzel müzikler için, *FTL* ve *Crypt of the Necrodancer* gibi örnekler var.

FINALLY, THE END!

Civilization V'in en fazla 50 liraya satıldığı günümüzde, *Oriental Empires* zayıf ama çok zayıf bir klondan öteye maalesef geçemiyor. İyi yanlarını pek yazamadım zira bu yanlar gerçekleştirmeye çalıştırdığı harman içinde; amatör tercihler, kötü dengeler ve tembellik ile birlikte anlamsız bir yığına dönüşüyor. Katmaya çalıştıkları iyilikler, yine kendi gölgelerinde eziliyor. Iceberg Interactive, oyun yapımını, oyunları bir sanat dalı olarak görmeli ve destekleyeceği yapımları iyi seçmeli. Müziğinden tutun da, gördüğünüz neredeyse her piksele kadar özensizliğin hâkim olduğu bir yapımı hiçbir oyuncu hak etmiyor. Elbet ki maddi kaygılar da vardır bunların ardında ancak başta belirttim: Bu yazıda acıma yok!

> **İKİ**
>
> Oyunun geliştiricisi Iceberg Interactive değil. Shining Pixel Studios adında, yanlış araştırmadıysam 2 kişiden oluşan bir stüdyocuk. Biraz vicdan yapar gibi oldum. Bir iki cümle silebiliyor muyuz buradan?

+

- Türdeşlerine nazaran bir artısı yok

–

- Yapay Zekâ
- Müzik
- Çeşitlilik yok
- Karakter animasyonları kötü
- Oyunun geneline hâkim "özensizlik"

–

SON KARAR

Çok daha iyilerinin çok daha ucuza alınabildiği bir dönemde anlamlı bir oyun değil. Fiyatını hak etmiyor.



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Hi-Rez Studios ○ **DAĞITIM:** Hi-Rez Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** paladins.wikia.com

PALADINS

Overwatch çakması ya da değil, kimin umurunda?

NURETTİN TAN

Hi-Rez Studios'u ta *Global Agenda* döneminden beri tanırım. O dönemden beri birçok denemeden sonra ilk tutturdukları oyun *Smite* olmuştu. Neredeyse her yapımlarını oynadım, hepsi çoklu oyuncu tabanlı oyunlardı. *Global Agenda* büyük bir gazla çıktı ama müthiş eksik bir oyundu. Tutmadı. Ardından *Tribes* geldi ve yanlış hatırlamıyorsam geçen senelerde sunucuları kapandı. Sonra *Smite* geldi ve azimle çalışan Hi-Rez sonunda turnayı gözünden vurdu. Başarı ve başarısızlıklarıyla Hi-Rez'in bu dönem çok oyunculu oyunlar üzerine ciddi bir tecrübe kazandı. O yüzden son oyunları *Paladins*'e baktığımda adamlarda büyük bir ilerleme gördüm, ama yeterli mi? Orasını şimdi konuşacağız.

PALADINS OYNARKEN DEJAVU HİSSETMEK

Öncelikle *Paladins* ücretsiz bir FPS, bu onu daha baştan avantajlı bir duruma getiriyor. Halen erken erişimde olan bir oyun için gayet yapılandırılmış ve cilalanmış bir durumda olması ise diğer bir artısı. *Overwatch*'a benzerliği hakkında ise çok yazılıp çiziliyor. Doğru, bazı karakterler tasarımından yeteneklerine kadar *Overwatch*'a benziyor ama onu *Overwatch* kopyası olacak düzeyde değil. Kısacası esinlenmeler var mı? Var, lakin *Paladins*'in kendine özgü çok daha fazla içeriği var ve yapımcılar asıl esin kaynaklarının önceki oyunları *Global Agenda* ve ondan önce de *Team Fortress 2* olduğunu, *Paladins*'in yapımına *Overwatch* duyurulmadan çok önce başladıklarını, *Overwatch* gibi bir oyunu da zaten bir yılda kopyalamalarının mümkün olmayacağını ısrarla dile getiriyor.

Şu an oyunda 18 kahraman bulunuyor ve bunlar kendi aralarında Frontline, Damage, Support ve Flank olarak dörde ayrılıyor. Siege ve Payload temaları haritalarda 5'e 5 kapışarak yenişmeye çalışıyorsunuz. Siege'de bir bölgeyi belirli süre elde tutmaya çalışırken, Payload'da ise klasik yük arabasını hedefe itmeyi deniyorsunuz.

Maça başlarken size 400 kredi veriliyor. Oyun içi performansınıza göre yeni kredi kazanıyorsunuz. *Paladins*'i farklı yapan bir nokta da bu; maçın başında oyun tarzına göre bu krediyi harcayıp Defence, Utiliy, Healing ve Offense boost'lar satın alabiliyorsunuz.

Karakterlere seviye atlattıkça açılmayı bekleyen kutular kazanıyorsunuz (tabii isterseniz satın da alabiliyorsunuz). Bu kutuların içinden para, kozmetik ya da kartlar çıkabiliyor. *Paladins*'in bir diğer orijinal özelliği bu Unique Card'lar. Toplamda 16 kart var ve maç öncesi karakterinize en fazla 5 tane kart atayıp, ufak geliştirmeler yapabiliyorsunuz. Biraz hasarı arttırma ya da yeteneklerin dolum süresini kısaltma gibi...

Paladins oynarken beni rahatsız eden şeylerin başında çok sayıda harita olmasına rağmen her haritanın hemen hemen birbirine benzemesi vardı. Bir diğer nokta ise savaşların çarpışma hissi vermemesi. Çatışma çıktığında kalabalığın içine sıkıyorum ama öyle bir kalabalık ve ekranda çıkan hasar rakamları var ki savaşın fiziğini hiç hissetmiyorum. Ne ateş ederken ne de karakterler haritada yol alırken. Bu fizik sorunlarının zamanla düzeleceğini de sanmıyorum.

Artısı ve eksilerine rağmen *Paladins* şu an 4 milyon gibi iyi bir kullanıcı sayısına ulaştı. Ücretsiz oynayabildiğinizi (gene de kahramanları açmak için para ya da altın ödemelisiniz) göz önünde bulundurursanız gayet iyi bir oyun.



Paladins'te çok fazla Rus oyuncu var, hatırlatmış olayım.





+

- Eğlenceli karakter tasarımları
- Kart ve Utility mekaniği doğru kullanılmış

−

- Savaş hissini tam veremiyor
- Haritaların birbirine benzemesi
- Karakterlerin hikâyeleri de olsaymış keşke

−

SON KARAR

Malum oyun için para biriktiriyorsanız erken erişimde de olsa Paladins ile bir süre idare edebilirsiniz.

TÜR: Aksiyon/RYO **YAPIM:** Thing Trunk **DAĞITIM:** Thing Trunk **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-110-bod

BOOK OF DEMONS

Bir kitap okudum ve hayatım değişti

ESER GÜVEN

Çünkü meğer okuduğum kitap iblislerin kitabıymış yahu! İnsan baştan bir uyarır, bunu okuyan taş olur der, bak uykuların kaçar der. Evini iblisler basar, çatına gargoyle iner, mahzeninden iskeletler çıkar der. Neyse artık olan oldu. Madem ben böyle gümbürtüye gittim, gizli amacım sizi de yanıma çekmek olsun o zaman. Cehennemde bir iki laflarız, fena mı olur?

Bazı erken erişim oyunlarının sunduğu içerik çeşitliliği ve kalitesi beni cidden şaşırtıyor. En son *Darkest Dungeon*'da da böyle hissetmiştim ve nihayetinde ortaya cidden nefis bir şey çıkmıştı. *Book of Demons* da güya erken erişimde olmasına rağmen "şaka yaptık, aslında oyunun son hali buydu" dese yadırgamayacağınız derecede *komple* bir oyun aslında. Kolaya kaçıp Diablo-vari bir oyun demek istemiyorum ama işin doğrusu bu, çünkü *Book of Demons* aslında *Diablo*'yu anlatıyor ancak bunu yaparken de yepyeni fikirler ve mekaniklerle kendine has bir deneyim sunuyor.

İSKAMBİL BİLEN ADAM DESTESİNİ DE MİS GİBİ KURAR

Oyun kendisini deste kurmalı, kırmalı kesmeli bir macera oyunu olarak tanımlıyor. Eski tarz RYO'lara benzer biçimde Şövalye, Haydut ve Büyücü sınıfları arasından seçim yapıyoruz ama ondan sonrası geleneksel in dışına çıkıyor. Karakterimizin yeteneklerini ve güçlerini zindanları dolaşırken bulduğumuz kartlarla belirliyoruz. Başlarda kartları yerleştirebileceğimiz üç slot var (sonradan bunların sayısı artmaya başlıyor) ve seçtiğimiz kartlar bize saldırılarımıza element zararı eklemekten sağlığımızı yavaş yavaş iyileştirmeye, silahımızın ana hedefin yakınındaki bir düşmana da vurmasını sağlamaktan çeşitli yaratıklar çağırmaya kadar çeşit çeşit bonuslar kazandırıyor. Eldeki sınırlı slotta hangi kartları kullanacağımıza karar vermek işin deste kurma kısmı. Kırmalı kesmeli macera kısmı ise işte oyunun *Diablo*'ya yaklaştığı kısım.



Aha işte eski dostum Butcher! Ha, buradaki ismin Cook mu? O da olur.

Tüm oyun Paperverse ismindeki bir el işi dünyasında geçiyor ve bu dünyadaki her şey kartondan yapılmış. Zaten oyunun grafikleri masaüstü için hazırlanmış karton kutu oyunlara benziyor ve bu orijinal yaklaşım benim çok hoşuma gitti. Rasgele yaratılan zindanlardaki amacımız ise son derece basit: Tüm boss'ları öldür, merdiveni bul ve şeytana (tanıdık şeytan) ulaşmak için daha da derinlere in.

ESNEK ÖDEME KOLAYLIKLARI SUNUYORUZ

Oyunun rasgele zindan yaratma mantığında ise karşımıza Flexiscope isminde çok iyi düşünülmüş bir mekanik çıkıyor. Oyun sizin katlardaki başarınızı takip ediyor (düşmanların yüzde kaçı ölmüş, ne kadar sürede bitirmişsiniz, hiç ölmüş müsünüz, hazinelerin ne kadarını toplamışsınız) ve bunları dikkate alarak size bir sonraki oyun oturumunuz için farklı süre seçenekleri sunuyor. Mesela yaklaşık 11 dakikam var derseniz Çok küçük bir zindan açıyor size ve bunu bitirdiğinizde %1 ilerleme kaydediyorsunuz. Yaklaşık 39 dakikam var derseniz 6 katlı büyük bir zindan açabilir, %10 ilerleme kaydedebilir ve çok daha fazla altın toplayabilirsiniz.

Oyunun seslendirmeleri çok iyi, hatta Sage ile konuşurken kendinizi *Diablo*'da bile sanabilirsiniz. Karşılaştığımız yaratıklar hakkında bir Bestiary tutuluyor mesela. Tamam bir *The Witcher 3* değil bu konuda ama detay seviyesini gördüğünüzde bunun laf olsun diye konmadığını anlayacaksınız. Seviye atlayınca sağlık veya mana artışı arasından seçim yapıyoruz ama seçmediğimiz taraf da kasabadaki kazana ekleniyor. Bu kazanda biriken hediyeleri de zaman zaman gidip toplayabiliyoruz (tabii o zamana kadar ölmediysek). Bu da iyi düşünülmüş bir risk-ödül sistemi. Kartlarımızı güçlendirebiliyor, şarj edebiliyor, o zamana kadar yaptığımız her şeye dair çok detaylı istatistikler görebiliyoruz.

Book of Demons, Thing Trunk'ın "Return 2 Games" serisinin ilk oyunu. Yedi kitaptan oluşması planlanan seride her bir oyun klasik bir oyunu baz alarak güncel mekanikler ekleyecekmiş. Eğer *Book of Demons* bu adamların aklındakilere dair ufak bir ipucu ise kalan kitapları iple çekeceğim.



Görelim bakalım kim daha Çevikelli! El mi yaman bey mi?!

+

- Kartondan bozma grafik tarzı çok orijinal
- Seslendirmeler dört dörtlük
- Oyunun ne kadar süreceğine karar verebilmek iyi bir şey
- Boss mantığı ve çeşitliliği
- Çok sayıda iyi düşünülmüş mekanik sunuyor

−

- Oynanışın büyük kısmı Diablo gibi düşman üzerine tıklamaktan ibaret
- Yalnızca dört yöne hareket edebiliyor olmak biraz kısıtlayıcı

−

SON KARAR

Çok sayıda farklı notaya basan ve bunu uyum içinde yapan bir oyun.

OYUNUN SESLENDİRMELERİ ÇOK İYİ, ŞEHİRDEKİ TÜM KARAKTERLERİN EKSİKSİZ VE ÖZENLİ BİÇİMDE SESLENDİRİLMİŞ OLMASI CİDDİ BİR ARTI PUAN.

○ TÜR: FPS ○ YAPIM: Raven Software ○ DAĞITIM: Activision / Aral ○ KUTULU FİYATI: CoD: IW Legacy Edition - PS4 - 320 TL
○ DİJİTAL İNDİRME: CoD: IW Legacy Edition - 269 TL (PSN), PC 249 TL (Steam) ○ YAŞ SINIRI: 18+ ○ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-110-mw-remaster

CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED - MULTIPLAYER

Zıplayarak bomba atmanın tarifsiz hazzı

TARIK KAPLAN

Başında kaç saat geçirdiğimi tahmin bile edemeyeceğim oyunlardandı *CoD: Modern Warfare*. Tek kişilik modunu sayısız kez zevkten dört köşe bitirmemin yanı sıra çok oyunculu modunun da her haritasını ezberlemiş, her binanın tepesinden atılan bombanın nereye düşeceğini öğrenmiş, zıplayarak metrelerce ötedeki düşmana headshot çekmenin tarif edilemez zevkini defalarca tatmıştım. Özel sunucuları sayesinde her modu istediğim kadar, hatta istediğimden de fazla oynadığımı hatırlıyorum. Bağımlılık yapıyordu ama bir yandan da insanı fena sinirlendirebiliyordu. Bazı silahların diğerlerinden açık bir şekilde daha üstün olması bir yana (sana bakıyorum AK47) sinir krizlerine mahal veren perk'ler ciddi şekilde can sıkıyordu. Bıçakladığınız her düşmandan bomba düşmesi, tüm rakipleri arkadan haklama planlarımızı az mı boşa çıkarmıştı? Rakibi öldürmenin ödülünün ölmek olduğu bir oyundan bahsediyoruz.

Hatırlarsanız geçen ay *Modern Warfare Remastered*'ın tek kişilik modunda grafik anlamında harika bir iş çıkarttığını, bu esnada oynayış elementlerine dokunmasa da oyun deneyimini daha iyi kılacak bazı şeyler eklemeyi de başardığını söylemiştim. Çok oyunculu modda da bu kısmen doğru, sadece oyun deneyimini arttırma kısmı mümkün olduğunca minimal tutulmuş. Yapımcılar hayranları hayal kırıklığına uğratmak istemeyen politik bir yaklaşım sergileyerek oyunun 9 yıl önceki haline görsellik dışında neredeyse hiç dokunmamış. Silahların gücü, perk'ler, insanı sinir eden pusu noktaları, harita tasarımları ve oynayışa etki eden hemen her şey orijinaliyle aynı. Eski glitch ve bug'lar bazı noktalarda düzeltilip esprİtüel şekilde belirtilirken bazı noktalardaysa oldukları gibi duruyorlar. Ama genel hissiyat eskisine çok ama çok benziyor.

YAŞLANMIŞSIN ESKİ DOST

Gene de itiraf etmem gerek, oyun yaşlanmış. 9 yıl önceki o müthiş hazzı gene alabilseniz de üzerinden o kadar çok şey geçti, o kadar farklı deneyim yaşadık ki... Belki, belki azıcık değişim, perk'lerde bir güncelleme, silahınızı görebilmenin dışında da birkaç ufak dokunuş oyunun kırışıklıklarını kapatmaya yardımcı olabilirdi.



"Tam bir nostalji sahnesi değil mi?" –Köyünün yağmurlarında yıkanmak isteyen adam

Yeni *CoD*'lara alışık olanlara biraz daha ilginç gelecektir bu deneyim. En basitinden, *Infinite Warfare*'in çok oyunculu modundan sonra bunu denerseniz oyunun hangi yöne doğru kaydığını hemen fark edebiliyorsunuz. Ya da ben bayağı eski kafalı kaldım ve yeterince hızlı davranamadığım için yeni oyunlarda sürekli ölüp gıcık oluyorum, o da mümkün.

Orijinale göre farklı olan noktalardan biri silah kamuflajları. Altın kaplama kamuflajı her silah için açabiliyoruz artık mesela. Bunun dışında, tek oyunculu modda olduğu gibi seslerde ufak değişiklikler var. Silah sesleri, konuşmalar, koşturma sesleri biraz biraz elden geçirilmiş. Ha bir de sanıyorum ki haritanın neresinde doğduğunuz değiştirilmiş. Eskiden düşmana bu kadar yakın doğduğumu hiç hatırlamıyorum, bu bakımdan kötü bir karar alınmış gibi. Doğrusunu söylemek gerekirse orijinalinin üzerinden o kadar zaman geçti ki bazı şeyleri sadece unutmuş olduğum için farklı geldiğini düşündüm ama çok ufak detaylarda bu değişiklikleri hissedebiliyorsunuz. Çok değil, oyun deneyiminizi çok değiştirmiyor bu ama bir şeyler var. Her şeye rağmen görsellik haricinde %90 oranında hâlâ aynı oyun, ondan emin olabilirsiniz.

Haftalar harcanır mı bilmiyorum ama nostalji damarını kabartmak isteyenler aradıklarını bulacaklar. Bombalara dikkat etmeyi unutmayın!



SUNUCULAR?

Xbox Live sunucularında bazı problemler yaşandığını duysam da genel olarak oyunun sunucu performanslarından çok şikâyet edilmiyor ve ben de herhangi bir sorunla karşılaşmadım. Oyun keyfinizi bölecek bir durum yok yani, teknik anlamda rahat olabilirsiniz.

+
- Görsel olarak harika
- Ufak tefek ayrıntılarda değişiklikler var
- Pek bir şey değiştirilmemiş...

−
- ...Pek bir şey değiştirilmemiş
- Bug'ların hepsi düzeltilmemiş, yenileri eklenmiş

8+

SON KARAR

Çok oyunculu modunda da senaryoda olduğu gibi yüz güldürüyor. Ama oyun yaşlanmış yav.

GRAVEYARD SHIFT

win

Ölmeden mezara koydular beni

İHSAN C. ASMAN

Lisede Gizem isminde bir arkadaş vardı. Bir gün geometri dersinde hoca, kendisini tahtaya çağırmış ve sonraki soruyu çözmesini istemişti. Gizem, hocanın yazdırdığı soruyu muntazam bir biçimde tüm şekil ve sayıları birbirine hizalı olarak tahtaya çizdikten sonra 'eşittir' işaretinin sağına pek tatlı bir soru işareti koymuş ve soruyu çözmek yerine, sırasına geri oturmuştu. Teşbihte hata olmaz derler; işte *Graveyard Shift* de tam o tatta bir oyun. Sanat eseri özeninde çizilmiş ama bir sonucu, amacı, vardığı bir yeri yok.

DIŞI HOŞ, İÇİ BOŞ

Graveyard Shift yahut Türkçe şekliyle *Mezarcı* dışarıdan göze gayet hoş görünüyor. Tatlı mı tatlı görselleri ve bana nedense Jersey Devil'ı hatırlatan haritası, girişteki sevimli Türkçe seslendirmeli demosu ve tam da Cadılar Bayramı'nda piyasaya çıkması falan insanı ilk başta cezbediyor gerçekten. Ama böylesine güzel görünen bir oyunda yapacak hiçbir şey olmaz mı yahu?

Oynanış üzerinize dalgalar halinde gelen düşmanlardan kurtulmaya dayanıyor. Birinci şahıs görünümde, üzerinize akın akın gelen hayalet ve lich'lere etraftan topladığınız çeşitli elementlerle eşleşen mantarları fırlatıyorsunuz. Düşmanlarımız da farklı elementleri temsil ediyor, bu yüzden bazı mantarlara dirençleri var. Ama pratikte çok da önemli olmuyor; zira mantar kombinasyonlarını çoğu zaman rastgele yapıyor ve Allah ne verdiyse düşmana sallıyorsunuz. İşe de yarıyor yani. Bir de, zaman yavaşlatma ve sınırsız mantar gibi sizi resmen ölümsüz yapan güçlendirmelerin haritanın hep aynı yerlerine iliştirilmiş olması oyunun zaten kısa olan ömrünü bir saatten dahi aşağıya çekiyor. Yani şöyle özetleyeyim, en yüksek zorluk seçeneğinde bile 10 düşman dalgasını yaklaşık 10-15 dakikada atlattım.

Çok acımasız görünebilirim ama gerçekten bu haliyle oyun yarım kalmış, hatta yeni başlanmış da bilinmeyen bir sebepten devamı gelmemiş gibi hissettiriyor. Yine de sadece 6 TL olduğunu hesaba katarsanız ve "birkaç dakikam var, açıp acayip bir şeyler oynayayım" derseniz düşünülebilir.



+

- İnsanda nostalji hissi uyandıran bir görselliği var
- Girişteki keyifli Türkçe animasyon

−

- Elementlere direnç pratikte 'hikâye'
- Hikâye demişken oyunda hikâye modu da yok
- Güçlendirmeler nicelik olarak yetersiz, nitelik olarak da oyunun kısa ömrünü daha da kısaltıyor
- Çok amaçsız hissettiriyor.

4

SON KARAR

Bir oyunda yapılabilecek her şeyi ilk 15 dakikada görüyorsak bir sıkıntı var demektir.

TÜR: FPS **YAPIM:** Aslan Game Studios **DAĞITIM:** Aslan Game Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 6 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-gs

win

GIANT MACHINES 2017

Devasa sıkılmalar

ARES AYBAR

Küçük bir aracı kullanarak çölde birkaç kilometre ilerliyorum. Oyunun bana verdiği görev nedeniyle bir hortumu alarak önce tamir ediyorum, arkasından metalden yapılmış binanın tepesine çıkıyorum. Hortumu doğru yere taktıktan sonra yine aynı binanın başka bir yerinde bir şalteri indirmem gerektiği söyleniyor ve işe koyuluyorum. Sonra bir şalter daha. E hani nerede o devasa makine diye bakınıyorum, bulamıyorum. Az önce bindiğim kamyonetimsi şey değildir herhalde diyorum. Bu sırada yeni görevi yapmak için bulunduğum binada orta katlarda bir yere, kontrol odasına çıkıyorum. Hâlâ durumu algılayabilmiş değilim. İşte tam o sırada, el frenini çekebilirsin uyarısı ile kendime geliyorum. İlk senaryoda kullanacağım şey koca bir metal yığını. Heyecanlanıyorum. Çalıştırıyorum, basıyorum gaza. Bütün heyecanımın yok olması için birkaç saniye yetiyor. 5 km/s hız ile azıcık öteye gitmek yıllar sürüyor. Üstelik tam durmam gerektiği yerde durmayı beceremediğim için ileri geri çırpınıyorum ve içim bayılıyor.



Kan ter içinde kalarak (eee, kocaman makinayı kullanmak kolay değil) bir sonraki bölüme geçtiğimdeyse nispeten daha basit bir görevle karşılaşıyorum. Kamyon ile taş taşıma olarak düşünebilirsiniz. Tabii ne kamyon bildiğimiz büyüklükte, ne de taşlar. Kocaman kamyonu kullanmak ilk birkaç saniyeliğine eğlendiriyor ancak sonrasında ondan da sıkılıyorum. Dağı deliyoruz, buzu kırıyoruz, çeşitli malzemeler topluyor, onları bir yerden başka bir yere götürüyoruz. Kısa görevler sayesinde farklı deneyimler yaşıyoruz ama hep bir aşırı monotonluk var.

Bazı oyunlar vardır, kendi türünde ilginç bir şeyler sunsa da genele baktığımızda pek bir şey ifade etmez. *Giant Machines 2017* de tam böyle bir oyun. Belgesellerde gördüğünüz o garip devasa makinalar hoşunuza gidiyorsa göz atmak isteyebilirsiniz. Yine de bence belgeselleri izlemeye devam edin!

+

- İlginç araçları kullanmak farklı bir deneyim

−

- Hissiyatı güzel alamıyorsun
- Kısa sürede sıkıcılaşıyor

4

SON KARAR

Beklediğiniz kadar eğlenceli çıkmayacak, üzgünüm.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Code Horizon **DAĞITIM:** PlayWay **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 32 TL (Playstore) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-gm-2017

ROBOT SQUAD SIMULATOR 2017

win

Sıra geldi bomba arayan robot olmaya

NOYAN AKATLI

Son dört - beş yıldır bir "simülasyon" çılgınlığıdır gidiyor oyun dünyasında. Sonu "Simulator" ile biten yüzlerce yapımda, envai çeşit aracı kontrol edebildiğimiz gibi, çiftçilik, havaalanı kule kontrol sorumlusu, itfaiyecilik gibi birçok değişik mesleği de deneme imkânı buluyoruz. *Goat Sim.* ile keçi bile olabildik yahu, sonra bir ekmek dilimini canlandırdık, artık daha ötesi ne olabilir, neyin "Simulator"ı piyasaya çıkar diye düşünüyor insan ister istemez.

ROBOT DEYİP GEÇMEMELİ

"Robot" diye cevaplayabiliriz bu soruyu, "Bomba Arama Ekibi - Polis Robotu" dediğimizde ise yarım sayfada bahsedeceğim bu değişik oyunu özetlemiş oluruz kısaca. *Emergency* serisinin bazı sürümlerinde şehirde bomba ihbarı geldiğinde, özel bir robot ile bomba aramaya koyulurduk, işte tam da o robotu bizzat kontrol ediyoruz bu oyunda. Eğitim görevleriyle kontrollere alıştıktan sonra *Emergency* ve benzer arama-kurtarma oyunlarındaki gibi bomba ihbarları gelmeye başlıyor, biz de robotumuzu tıkır tıkır hareket ettirerek görevlere gidiyoruz. Robotumuzun tekerleklerini ve önündeki mekanik kolu ayrı ayrı hareket ettiriyoruz. İlk anlarda biraz tuhaf geldiyse de birkaç dakika içinde alıştım kontrollere. Grafiklerse pek kayda değer değil, gözü rahatsız da etmiyor. Seslendirme yok, müzikler ise "bombayı bir an önce bulmalıyım" gerilimine katkı verecek türden, yapımın en başarılı kısmı belki de.



Özetle; fazla büyük, geniş olmayan haritalarda "tarama yap, bombayı bul, etkisiz hale getir, kollar ile erişemiyorsan fotoğrafını çek" tarzı görevler yaptığımız, kazandığımız para ve deneyim puanlarıyla beş - altı mekanik parçayı geliştirdiğimiz, iki - üç yeni robot alabildiğimiz bir oyun var elimizde. Nispeten değişik bir fikir üzerine kurulu bir hafif simülasyon ilginizi çekerse tavsiye eder ve pıtı pıtı sesler, bzzt, cztt robot efektleri eşliğinde yavaş yavaş uzaklaşırım.

+

- Değişik sayılabilecek bir fikir
- Ortalama üzeri müzikler
- Bomba arama gerilimini hissettiriyor zaman zaman

−

- Oyun içinde yapılabilecekler sınırlı

6

SON KARAR

Çok önemli bir yapım değil ama değişik simülasyon fikri ile hoşça birkaç saat geçirtebilir.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Bit Golem **DAĞITIM:** Playway **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-rss



vive

HAT TRICK HEADER

Her topa bir kafa

ALİ SEZGİN

Kafa atmak her insanın en doğal içgüdülerinden biridir. Kızdığımızda duvarlara kafa atar, kavga ederken de bu yöntemi tercih ederiz. Hatta matematik ve fizik gibi temel derslerde bile öğretmenlerimiz kafamızı kullanmamızı ister. İşte bu yüzden Vive'a gelen ilk spor oyunlarından birinin kafa vuruşları üzerine olması beni hiç şaşırmadı.

no-pact'in çıkardığı *Hat Trick Header* yerli bir oyun, yerli firmaların VR oyunları çıkarıyor olmaları sevindirici. Zamanında treni kaçırdığımız oyun sektörüne bir sonraki durakta yetişme imkânı verecek yegâne teknoloji sanal gerçeklik olacak gibi duruyor. Oyunun adından da resimlerden de anlayabileceğiniz üzere oynanışı ve mantığı oldukça basit. Size gelen toplara kafa atarak belirlenen hedeflere vurmaya çalışıyorsunuz. Verilen sürede ne kadar çok hedef vurup ne kadar seri yaparsanız puanınız da o kadar artıyor.

İlk defa *Hat Trick Header*'da Vive'ın kemerini iyice sıkma ihtiyacı hissettim, kafa vuruşu yapmak düşündüğümden daha gerçekçi. Kafanın ivmesi, pozisyonu ve açısı doğrudan vuruşu etkiliyor. Toplar da sürekli aynı yere gelmediğinden sürekli bir hareket hali mecbur. Şimdiye kadar oynadığım hiçbir Vive oyununda boynumun veya kafamın yorulduğunu hissetmemiştim. Bu oyunda ise o yorgunluk hissi kaçınılmaz olarak gelip beni buldu. Yine de bunun çok rahatsız edici bir durum olduğunu söylemem zor. Kafa vuruşları hiç ummadığım kadar tutarlı ve oyun tamamen sizin fiziksel becerinize bakıyor. Sanal gerçekliği bu kadar sevmemin nedenlerinden biri de bu özünde.

Head Trick Header kısa oyun seansları için uygun bir tercih. Atmosfer ve oyun fizikleri çok başarılı. İçerik olarak biraz daha fazla detay görmek isterdim ama. Değişik sahneler ve aynı hedefleri vurmak hoş ama ister istemez bir süre sonra sıkıcılaşmaya başlıyor. Yerlerinde olsam belki maçlardan sanal sahneler yaratmayı veya belki aynı fizik yapısına dayanan bir kaleci modu hazırlamayı düşünürdüm. Buna rağmen ellerindeki materyal kötü değil. Sadece bu hamurdan daha çok pasta çıkarmış gibi geldi bana.

Sanal gerçeklik cihazınız varsa yerli stüdyolarımızdan çıkan ilk oyunlardan birini zaten kaçırmak isteyeceğinizi sanmıyorum. no-pact vr konusunda ülkemiz için önemli bir yerde durduğundan, Head Trick Header kadar bu oyunun temelleriyle kurulacak bir sonraki eserleri de beni çok heyecanlandırıyor.

+

- Kafa vuruşları tutarlı ve eğlenceli
- Brezilya spor ortamları güzel resmedilmiş

−

- Daha fazla içeriğe ihtiyacı var

6+

SON KARAR

Kafa vuruşlarını iyi yapsa da gol yollarında etkili olması için daha çok çalışması gerekiyor.

TÜR: Spor **YAPIM:** no-pact **DAĞITIM:** no-pact **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** nopact.com

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Pendulo Studios ○ **DAĞITIM:** Microids ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 48 TL (Playstore), 49 TL (Steam), 119 TL (PSN), 85 TL (XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-110-yo





Heykelin eline çekiç yerleştirmeye kalkarsanız başarım kazanıyorsunuz.

YESTERDAY ORIGINS

Bu sefer Beatles esprileri yok

ESER GÜVEN

S2012 Mayıs sayısını okuduysanız *Yesterday*'i yerden yere vurduğum incelemeyi belki hatırlarsınız. Genele bakınca kesinlikle kötü bir oyun değildi, zaten o yüzden not olarak 7,5 vermiştim. Ama eleştirilecek de çok yönü vardı ve detaycılığım yüzünden bunları görmezden gelememiştim. Aradan 4 seneden fazla zaman geçti, Pendulo Studios yine bir *Yesterday* oyunuyla karşımıza çıktı ve ben "bu sefer daha kusursuz olmuştur" diye umduğum halde bir kez daha kendimi not defterime benzer eksiler karalarken buldum. Mesela anlatımlarda dış ses olmamasına takılmıştım, 4 sene sonra geldiğimiz noktada yine dış ses yok. Herkes cıvıl cıvıl konuşuyor, ama etrafı incelerken sessiz sessiz yazı okuyoruz. Olmaz. Olmamalı. Karakterine hızlı yürüme veya koşma animasyonu yapmalısın arkadaş, çift tıklayınca pat diye ışınlanmamalı. Ama kendime söz vermiştim, sıfırcılık yapmayıp oyunun iyi yönlerine odaklanacaktım.

MERHABA, BENİM ADIM CAN DÜN

Oyunumuz isminden de anlaşılacağı üzere iyice John Yesterday'e odaklanıyor. Anlamak veya keyif almak için ilk oyunu oynamış olmanıza gerek yok, çünkü oyun bize şöyle bir güzellik yapıyor: Hem kendimize bıraktığımız bir videoyu izleyip konuyu kavramamızı sağlıyor, hem de ilk bölümde bilgisayarı kullanıp johnyesterday.com adresine girdiğimizde bize önceki olayların çok güzel bir özetini veriyor. Anladığımız üzere John artık iyice kendini unuttuğu şeyleri hatırlamaya adamış durumda.

John Yesterday bir ölümsüz. Bir şekilde öldüğü anda yine ilk kez öldüğü zamanki haline dönüyor ve önceki hayatına dair hiçbir şey hatırlamıyor (çünkü ölümsüz olmasını sağlayan iksire hafıza malzemesi olan cıva katılmamış). Oyunun başında İspanyol engizisyonunun şeytanın oğlu olduğu için idam etmek istediği kişi ile ana karakterimiz John aynı kişi. Farklı farklı flashback'ler yoluyla zaman, mekân ve kişiler arasında yolculuklar yapıyoruz. Bir bakmışız John olarak günümüzde sevgilimizle birlikte Paris'teyiz, sonra kendimizi Yago rolünde Santa Brigida manastırının sırrını çözmeye uğraşırken buluyoruz. Oyunun sonlarına doğru kendimizi yeraltı mezarlarında da buluyoruz, Amsterdam'da da. Ama bu sefer ilk oyundan farklı olarak bu zıplamalar ana hikâyeden çok fazla koparmıyor bizi, bu sefer daha derli toplu bir kurgu olduğunu söyleyebilirim.

DOSTLARLA 3D DEDEKTİFLİK QEYFİ

Bulmacalar genel olarak klasik Pendulo seviyesinde. *Yesterday*'in kolay ve kısa bir oyun olduğunu söylemiştim. *Origins* de kolay, ama ilk oyuna oranla azıcık daha uzun (giriş dâhil yedi bölümden oluşuyor oyun). İlk oyundaki gibi çözümü size altın tepside sunacak kadar ileri giden bir yardım sistemi olmamasına sevindim ama. Aynı *Sherlock Holmes* oyunlarında olduğu gibi kişileri veya eşyaları detaylı biçimde inceleyebiliyoruz ve bu anlarda gözümüze takılan bazı şeyleri aklımızın bir kenarına not alıp daha sonra kullanabiliyoruz. Ayrıca o bölümde oynadığımız kişiler arasında istediğimiz zaman geçiş yapabiliyor ve aynı eşyalar hakkında farklı düşünceleri de görebiliyoruz. Özellikle John ile Pauline arasındaki ilişkiyi daha güzel anlamamızı sağlayan hoş bir yenilik bu.

Oyunun görselleri çok güzel. Eşyaların 3D modellemesi çok başarılı, sırf o yüzden elimdeki eşyaların sağını solunu kurcalarken buldum kendimi. Her bölümün (daha doğrusu çoğu ekranın) farklı bir müziği var ve bunlar da kulağa güzel geliyor. Seslendirme kalitesi ise değişken, bazı karakterlerin seslendirmeleri çok başarılıyken bazılarının tonlaması yapmacık olmuş. Bir de oyun PC'ye ek olarak PS4 ve X-One'a de çıktığı için buram buram konsol kokuyor. "Bu oyun en iyi bir gamepad ile oynanır" uyarısını görmek hiç hoşuma gitmedi. Gerçekten de imleç hareketindeki ve eşya/kişi incelemeleri sırasındaki sürüklemelerdeki gecikmeler oyunun fare kontrolleri için pek de iyi optimize edilmediğini gösteriyor. Şans vermek adına bazı ekranlarda gamepad'e geçtim ama uzun süre oynayamadım açıkçası. Bu kontrol meselesi biraz can sıkıcı olsa da oyunun genel kalitesi ve sürükleyiciliği bu sorunu görmezden gelmeme yardımcı oldu diyebilirim.

Yesterday'in cesur bir deneme olduğunu söylemiştim, *Origins* ise Pendulo'nun seriyi güzelce toparlayabildiği oyun olmuş. Ama umarım geçmişinde *Runaway*, *The Next Big Thing* gibi başarılı 2D macera oyunları olan Pendulo, 3D'ye geçişle birlikte konsolları daha da ön plana çıkarmaya başlamaz. Gamepad ile macera oyunu oynamak zorunda kalmak istemiyorum çünkü.

+

- Kara mizah dozajı yerinde, konu ciddi olsa da kullanılan espriler sırıtmamış
- İncelediğimiz şeyler hakkında detaylı bilgiler alabilmek güzel
- İlk oyunu oynamayanlara yardımcı oluyor
- Grafik tarzı ve kalitesi Pendulo'dan beklediğim seviyede

−

- Boris biraz sinir bozucu mu ne?
- Kontroller azıcık sıkıntılı
- Arada bir ses efektleriyle ilgili sorun olabiliyor
- Seslendirme kalitesi çok değişken

7+

SON KARAR

Bunu söyleyeceğimi düşünmezdim ama sanırım John Yesterday'i özleyeceğim.



THEA: THE AWAKENING

Slav mitolojisinde uyanış



Noyan The Geç Kalan

Sevgili dostlar; elimde gayet iyi sayılabilecek bir geç kalmış oyunlar listesi var, ama sizlerin yazmamı istediğiniz oyun önerilerinizi de her zaman beklerim. Son 1 - 1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte güzel bir oyun kazanabilirsiniz, geç kalmadan görüşmek üzere.

Okuyuculardan gelen oyun önerisi mesajları birkaç yönden faydalı oluyor: Sizlerle düzenli iletişim kurmuş oluyorum, ayrıca her ay piyasaya çıkan yüzlerce yapım arasından dergiye yazmadığımız, "Nasıl olmuş da incelememişiz?" diye kendi kendimize şaşırarak sorduğumuz güzel oyunlardan haberdar oluyoruz. İşte *Thea: The Awakening* de, tam bir yıl önce çıkmış ve okuyucu dostumuz Ahmet Turp'un önerisiyle bu ayki geç kalmış oyunlar köşemize konuk olan, zamanında yer veremediğimiz başarılı yapımlardan biri. Ahmet kardeşimize tekrar teşekkür edeyim mesajı için bu arada.

YİYECEK – YAKACAK – KART

Kısa, basit ve öyküyü "az ve öz" şekilde özetleyen giriş filminin ardından oynayacağımız tanrıyı seçerek giriyoruz Thea dünyasına. "Tanrı" dedik, hikâye Slav mitolojisinden alınmış, bu da Orta Dünya, Azeroth, Star Wars gibi sıkça karşılaştığımız evrenlerden sıkılanlar için cazip gelen bir ortam yaratıyor. Öykü ise dediğim gibi basit, hatta biraz klişe gibi gelebilir kulağa: Karanlık çökmüş yeryüzünde, tanrıların yardımına ihtiyaç duyulmaktadır, tam bu noktada giriş ekranında seçtiğimiz tanrı aracılığıyla biz devreye gireriz. Köylü grubumuzla köyümüze gereken yiyecek - yakacak ve hammadde gibi temel ihtiyaçlarımızı topluyoruz, gene aynı grupla keşiflere çıkıyoruz yavaş yavaş. Keşifler dediğim, *Civilization* serisindekine benzer bir sistemle, harita üzerindeki altıgenlerden oluşan bölgelere tıklayarak gerçekleştiriliyor. Yabandomuzu, iskelet, haydut gibi düşmanlarla kapışıyor bazen grubumuz. Dövüşlerse güç dengesine göre otomatik sonuçlandırma veya biraz değişik bir kart oyunu yoluyla oluyor. Kart oyunu özellikle ilk başta biraz karışık gibi, savunma ve hücum kartlarının farklı özelliklerini doğru zamanda doğru yerde kullanmak gerekiyor. Toplanabilen hammaddeleri silah ve zırha dönüştürebiliyor, köyümüzü ve insanlarımızın alet edevat ve yeteneklerini basit bir şekilde de olsa geliştirebiliyoruz. Sıra tabanlı, turları tamamlayarak ilerliyoruz oyun boyunca.

Özetle; sade, göze hoş gelen grafikleri; yumuşak, rahatsız etmeyen müzikleri; taktik - strateji gerektiren ve üç - dört ana türün karışımı yapısıyla ortalamanın epey üzerinde, hak etmediği kadar sisler gölgeler ardında kalmış bir oyunu tanıtmaya çalıştım bu ayki köşemizde. Şimdi oyun dünyamızın son bir - iki yılında zaman yolculuğuma devam edebilirim, bakalım hakkında pek bilgi sahibi olmadığımız ne cevherlerle karşılaşacağım bu sanal yolculukta...



Eğitim görevlerinde yardımcı olan Theodore ile tanışıyoruz.

TÜR: Strateji / RYO / Kart Oyunu **YAPIM:** MuHa Games **DAĞITIM:** MuHa Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** thea-the-awakening.wikia.com

8

SON KARAR

Basit ve değişik öyküsü, farklı türlerin birleşiminden oluşan sürükleyici yapısıyla ilgiyi hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM

Eski bir film izledim bu ay video kasetten: "The Magic Sword". Doğu Avrupa mitolojisinden aksiyon ve çatışma dolu hikâyeleri konu alan, 1950 - Yugoslavya yapımı bu ilginç olayı masal - fantezi seven tüm seyircilere tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Mafia III (PC)
2. PES 2017 (PC)
3. Emergency 5 (PC)
4. DIRT: Rally (PC)
5. Batman: Arkham Night (PS4)

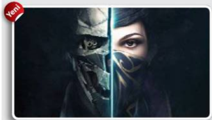
BEKLİYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. For Honor (PC)
3. Urban Empire (PC)
4. Horizon: Zero Dawn (PS4)
5. The Guild 3 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DISHONORED, TITANFALL, WATCH_DOGS, KILLING FLOOR VE DB: XENOVERSE İLE YANINDA 2 YAZAN YENİ OYUNLAR KONUSUNDA REKOR KIRIYORUZ BU AYKİ TEKMİLİ BİRDEN'DE. EVET, BİZİM DE ÖYLE MİNİK EĞLENCELERİMİZ VAR İŞTE.

FPS (First Person Shooter)



DISHONORED 2
PC, PS4, X-ONE
Dishonored hikâye açısından muhteşemdi ve devrimsel derecede harika bir oynanış sunuyordu. Aynı başarıyı yakalamak kolay değildi ama Arkane Studios yine kendini aşmış; 2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve yine sürükleyici bir hikâye sunmuş. PC optimizasyonu da can sıkmasa kusursuz olabilirmiş.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



Killing Floor 2
PC, PS4
İşi komple aksiyona ve şiddete vurmuş FPS'lerin artışı eski kafa FPS severleri mest ediyor şu sıra.



CoD: Modern Warfare Remastered
PC, PS4, X-One
Adeta bir "Remastered nasıl olur?" dersi. Ayrı da satılsaydı ama keşke.



CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...



GoldenEye 007
N64
Kontrollerine alışabileni gerçekten James Bond gibi hissettiren gerçek bir klasikti.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



WORLD OF FINAL FANTASY
PS4, VITA
FF markasının fazla sömürülmesinden şikâyet ediyoruz, efsane karakterlerin şebek edilmesinden şikâyet ediyoruz, haklıyız da! Ama bu kadar tatlı ve bu kadar gelişmiş bir şey de yapmayın yahu! Şikâyet ederken vicdan azabı duymayalım! Kafamıza chocobo, onun da kafasına moogle koyarak savaştığımız bir oyunu sevdirmeyin bize!



Tyranny
PC
Pillars'la gönülleri çalan Obsidian karanlık ve yine harika bir RYO'ya imza atmış.



TES V: Skyrim - Special Edition
PC, PS4, X-One
PC'de zaten modlar var, çok çok anlamlı değil ama konsolda Skyrim oynamak isteyenler için harika bir fırsat.



The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.



The Warlock of Firetop Mountain
PC
Tam figürlerle oynanan masaüstü FRP kafası. Oyunu size bir DM anlatıyor, o derece.



Fallout 4: Nuka World
PC, PS4, X-One
Eğer Fallout 4'ün aksiyonunu ve de enteresan tasarım tarzını seviyorsanız Nuka World'e bayılacaksınız.



Diablo
PC
Ardından gelecek devasa bir mirası oluşturan ilk Diablo'nun o gotik atmosferini kim unutabilir ki?

AKSİYON



WATCH_DOGS 2
PC, PS4, X-ONE
İlk oyundaki konsepte yakışmayan aşırı ciddiyet bir kenara konmuş, onun yerine biraz hipster, biraz punk, çok acayip bir ruh gelmiş. Eh oynanış olarak da taş gibi olunca Watch_Dogs 2, 2016'nın en iyilerinden biri haline geliyor. Açık dünya aksiyonu seviyorsanız çok eğleneceğiniz garanti.



Hitman
PC, PS4, X-One
Bölüm bölüm yayınlandığı için çok oyuncunun radarından kaçtı ama aslında belki de serinin en iyisi.



Imprisoned Light
PC
2 boyutlu aksiyon seviyorsanız ama arkadaşlarınızı sevmiyorsanız faydasını göreceksinizdir.



Mafia III
PC, PS4, X-One
Fazla tekrara bağladığından dolayı öncekiler gibi efsane olamayacak. Güzel bir dönem oyunu ama yine de.



Gears of War 4
PC, X-One
GeoW 4'te çok yenilik yok, daha önceki oyunlarda bulduğunuz şeyin daha fazlasını bulacaksınız. Ve bu iyi bir şey!



Dragon Ball: Xenoverse 2
PC, PS4, X-One
Dragon Ball tarihini yeniden yazdığınız Xenoverse 2 dövüş oyunu olarak yine "ortalama üstü".



Tomb Raider
PSX, PC, Sega Saturn
"Tomb Raider gibi" kategorisindeki tüm oyunları ona borçluyuz, az mı?

Black Friday indirimine girsin diye beklediğin oyunları alabildin mi?

1. *İndirime girmese keşke de almasam dediğim oyunları aldım :(- TARIK*
2. *O indirimler sırasında doların yükselişini izlemekle meşguldüm, indirim havasına giremedim. - SERPİL*
3. *Inside, Foul Play, Final Exam, Gomo, Orbital Gear, The Detail, Planetary Annihilation: Titans, Murder, Silver Bullet, Reveal the Deep. - NURETTİN*
4. *XCOM2'yi gözüme kestirmiştim ama indirimde bile pahalıymış meret. Onun yerine Inside, Owlboy ve Chaos Reborn aldım. - EREN E.*
5. *Oyun değil de bir süredir takip ettiğim Rocksmith kablosunun hiç indirime girmemesi çok hoş oldu. - ARES*

Oyun oynarken kendini fiziksel olarak sakatladın mı hiç?

1. *Soruya ilham veren kişi olmanın haksız gururunu yaşamaktayım. Just Dance oynarken sakatlanmak nedir yaw... - ÖMER*
2. *Sinirden kendine vura vura ciddi şekilde başını ağrıtma sayılır mı? - EMRE S.*
3. *Xbox'ta Kinect Training'deki squat dersleri yüzünden 1 hafta ofiste merdiven inip çıkamamıştım. - SERPİL*
4. *Kilo almak sayılır mı? Her türlü sağlık problemini getiriyor çünkü. - OĞULCAN*
5. *Ohoooo 12 senedir WOW oynayan birine sorulmayacak bir soru :) Bilek, parmak, ayak, diz, göz... - BARAN*

2016'nın bir iki cümlelik özetini yazman gerekse...

1. *Az getirdin, çok götürdün. Yeni kardeşine tam tersini öğütlemen dileğiyle. - M. İHSAN*
2. *"Uygun iki kelime bulabilsem buraya yazmam münasip olmaz" diyeyim anlayın siz. - ONUR*
3. *Seni kim çağırdı ki zaten?! Gitsene artık! - TARIK*
4. *Yıl bitti hâlâ gol yiyoruz. Bu kadar kötüsü bir daha gelmesin tamam mı? - SERPİL*
5. *Öncekinin biraz daha kötüsü, sonrakinin biraz daha iyisi. - ÖMER*

STRATEJİ



Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!



Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Worms W.M.D
PC, PS4, X-One
Çoook uzun zamandır bu kadar taze hissettiren, bu kadar övgü alan ve bu kadar oyuncu toplayan bir Worms görmemiştik.



Master of Orion
PC
4x uzay stratejilerinin en gelişmişi değil ama türe yeni başlayanlar için harika bir giriş oyunu olmuş.



Settlers 3
PC
Her yanından şirinlik akan köylülerin günlük işlerini izlemenin keyfi bir yana, pek çok farenin sağ tuşunu da katletmiştir S3.

DVO & ONLINE



World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



Fractured Space
PC
MOBA'lara ilgi duyan ama ağır oynanışa sahip, taktikselliğe önem veren bir oyun arayanlar ve de bilim kurgu hastaları için harika bir yapım.



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.



Tera Online
PC
Garip (!) zırh seçimli karakterlerinizle aksiyonun dibine vurmak her DVO'da yapabileceğiniz bir şey değil sonuçta!

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!



Farming Simulator 17
PC, PS4, X-One
Bazılarınıza şaşırtıcı gelebilir ama Farming Simulator serisi dünyanın en çok satan oyun serilerinden biri. Boşuna öyle değildir.



Robot Squad Simulator 2017
PC
Yerde ve havada giden minik robotlarla bomba imha ve benzeri görevler yapmak uzun süreli olmasa da keyifli bir uğraş.



Industry Manager: Future Technologies
PC
Üretim sürecini başından sonuna yönetmek çok keyifli. Karmaşasına alışabilirseniz tabii.



Lotus III: The Ultimate Challange
Amiga, MS-DOS, Sega Genesis
Ekranı ikiye bölüp aynı klavyede Lotus kapışmak, kardeşinizle olan rekabeti çözmenin her zaman en iyi yolu olmuştur.

AYIN ALTIN OYUNLARI



TITANFALL 2



DISHONORED 2



WATCH_DOGS 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

10 yıldır beklediğimiz iki dev oyun bir hafta arayla çıkıyor. Göreceğiz bakalım korkuluğa döndüğümüze değmiş mi.

Aralık '16	
Steep	2 Aralık
Super Mario Maker for 3DS	2 Aralık
Dead Rising 4	6 Aralık
The Unspoken	6 Aralık
VR Sports Challenge	6 Aralık
The Last Guardian	7 Aralık
Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel	8 Aralık
Space Hulk: Deathwing	9 Aralık
The Walking Dead - Season 3, Episode 1	20 Aralık
Ocak '17	
Hatsune Miku: Project DIVA Future Tone	10 Ocak
Night in the Woods	10 Ocak
Gravity Rush 2	18 Ocak
Resident Evil VII	24 Ocak
Kingdom Hearts HD 2.8	24 Ocak
Yakuza 0	24 Ocak
Tales of Berseria	27 Ocak
Digimon World: Next Order	27 Ocak
Disgaea 2 PC	30 Ocak



SANAT & SPOR



FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.



NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.



Football Manager 2017
PC
Çok mantıklı yeniliklerle geldi FM 2017 ama bu yenilikler %100 oturmamış. Yine de tabii FM'den bahsediyoruz. Oynatıyor meret.



The Metronomicon
PC
Seviye atlayıp, düşmanlarla dövüşüp, dünyayı kurtaralım! Ama bunları müthiş elektronik müzikler eşliğinde dans ederek yapalım!



Okami
PS2, PS3, Wii
Japon mitolojisinden esinlenen, ilginç oynanışıyla yenilikçi ve sanat tasarımıyla da göz alan bir yapım.

MACERA & BULMACA



Candle
PC
Bayılmamanızın imkansız olduğu suluboya görselliği ve üst düzey oynanışıyla kült bir klasik mertebesine ulaşabilir.



Owlboy
PC
"10 yıl beklettikten sonra çıkanlar" silsilesinin ilk üyesi. Uçmak, dışlanmak ve arkadaşlık üzerine minik ve tatlı bir hikâye.



Wuppo
PC
Hem bu kadar yumuş yumuş ve Paint terk görsellere sahip olup hem de bu kadar çılgıncasına eğlenceli olmayı nasıl başarıyor bu Wuppo yahu?



Yesterday Origins
PC
Origins, bariz kalasklarına rağmen olgun bir macera sunan Yesterday serisini gayet iyi bir şekilde toparlamayı başarıyor.



Gabriel Knight: Sins of the Fathers
PC, MS-DOS
Serinin ilk oyunu olmasın yanı sıra, seslendirme kadrosu da en efsane olanı olabilir.

BİR GARİP OYUN



Manual Samuel
PC, PS4, X-One
Bütün motor becerilerinizi direkt kendinizin yapmanız ve hayatta kalmanız gerek. Nefes almakla, adım atmakla falan uğraşıyorsunuz. Çok acayip.



Archimedes
PC
Bir komplonun ortasında kalmış normal bir insansınız ve etrafa mail falan atarak olaydan sağ çıkmalısınız. Gerçekten mail falan atarak.



Event[0]
PC
Yapay zekânın yönetimindeki, yıkılmış bir uzay üssünde geçen çok oyun var. Ama Event[0]'da o yapay zekâyla direkt sohbet ediyoruz.



N++
PC, PS4
Çekirdek gibi bir şey. Küçük küçük binlerce bölümden oluşan çok hızlı bir platform. Bir de bakmışsınız 100 bölüm bitivermiş bile.



QWOP
PC
Refleks olarak yürüyor olmasak şuradan şuraya gidemeyeceğimizin kanıtıdır QWOP. Gülme ve sinir krizini bir arada sunuyor.

ÖMER AKDAĞ

ROGUE ONE: A STAR WARS STORY

"Yeni Bir Umut" nasıl doğdu?

Episode IV'ün girişini hatırlayın. Prenses Leia gemiyi basan Darth Vader'dan gizli bir şekilde R2D2'ya Death Star'ın planlarını yüklüyordu ve onu bir kaçış kapsülüyle Tatooine'e yolluyordu. Peki o planlar nasıl ele geçirildi? Rogue One bize bunu anlatacak.

İsim haklarının Walt Disney'e geçmesinin ardından yeni bir Star Wars filmi hasretimizi Episode VII: The Force Awakens'la giderdik malum. Episode VIII ise 2017'de çıkacak. Rogue One'a ise ana serinin bir parçası gözüyle değil, bir yan film olarak bakmanız daha doğru olur; yapımcılar bunun altını özellikle çiziyor zaten. Rogue One'daki karakterler diğer filmlerde çok çok büyük ihtimalle yer almayacak; hatta, kesin bilgi değil ama, filmin başında Star Wars'un o meşhur akan yazılarının bile olmaması düşünülüyormuş, o derece.

The Force Awakens'ta bir Star Wars filmine kadın başkarakterin de ne kadar yakışabileceğini gördük. Rogue One'da da planları çalacak olan ekibin başında Felicity Jones'un canlandırdığı Jyn Erso var. Kolay kolay söz dinletemeyeceğiniz tipte bir karakter Jyn, kendisinin de dediği gibi tam bir asi ("yes sir" deyişine özellikle bayılıyorum). Hannibal Lecter rolüyle hastası olduğumuz Mads Mikkelsen'in canlandırdığı, Death Star'ın o gezegen tokatlayan silahını tasarlayan Galen Erso'nun kızı olmasıyla Asiler için çalışmaya başlaması arasında doğrudan bir bağlantı olsa



gerek (Bu arada filmin hemen öncesini, Galen'ın hikâyesini anlatan Catalyst: A Rogue One Novel isminde bir kitap bulunuyor. Önce bir altyapı kurup sonra filme gitmek isteyenlerin bilgisine).

Jyn kendi başına değil, bir ekiple birlikte hareket ediyor. Diego Luna'nın canlandırdığı gemi kaptanı Cassian Andor bunların en ön planda olanı. Onun dışındaki bütün ekip üyeleri de Star Wars atmosferine yakışmış diye düşünüyorum Ip Man'imiz Donnie Yen'i görecek olmamız da ayrıca sevindirici. Hoş, fragmanlardaki bir konuşmaya verdiği aşırı motive olmuşluk efekti çok komiğime gidiyor ama düşmanlarını sopasıyla süper şekil indirmesi karizmasını toparlamaya fazlasıyla yetiyor.

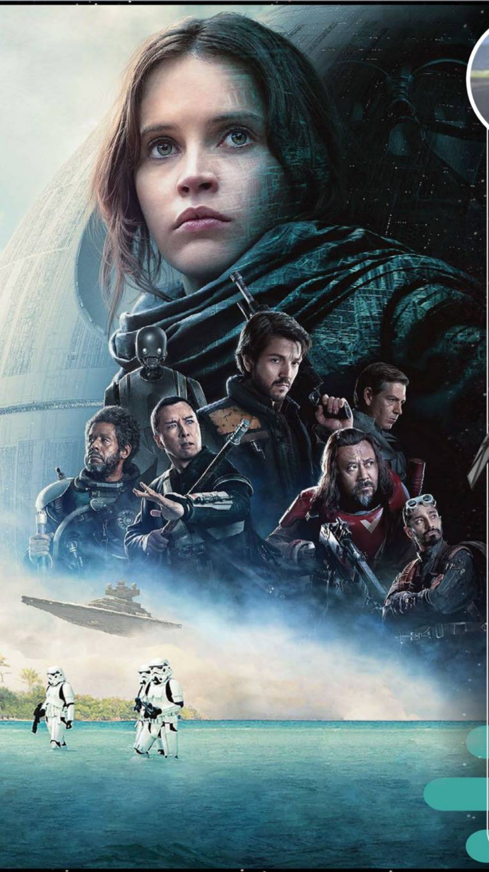
Ha tabii arada bahsetmesek pek de hoş olmayacak detay bir karakterimiz daha mevcut. Nefes alış verişiyle tüylerimizi diken diken eden Darth Vader da arz-ı endam eyleyecek. Filmin ana odağında olmayacak kendisi ama yapımcıların söylediğine göre de bulunduğu her yerde sahneyi çalacakmış. Luke ve Leia'yla karşılaşmadan önce Vader nasıl bir Sith lorduymuş, ona şahit olacak olmak bile Rogue One'ın heyecan yaratması için yeterince büyük bir sebep. Keşke sıkı da bir ışın kılıcı dövüşüne girse diyeceğim ama hiç zannetmiyorum. Yine de bir umut işte...

Episode VIII'in nasıl olacağını, hikâyenin nasıl şekilleneceğini, karakterlere neler olacağını hepimiz merak ediyoruz ama Rogue One'ın da apayrı bir çekiciliği var öte yandan. Bildiğimiz anlamdaki Star Wars filmlerinden çok farklı. Galaksinin geleceğini doğrudan etkileyen epik olaylar yerine, bu geleceği daha dolaylı etkileyen, savaşın direkt içinden bir kesiti konu ediniyor her şeyden önce. Toz-duman olmuş savaş alanlarında, üstü başı çamur olmuş karakterlerin, AT-AT ve AT-ST'lerle kafa kafaya çatışmaya çalıştığı, Güç'ün ve ışın kılıçlarının rolünün az olduğu; aslında bu galakside çok fazla yaşanan ama bizim direkt izleme şansına pek erişemediğimiz bir savaş atmosferi sunuyor. Klasik Star Wars müziklerinin dokunaklı yorumlarıyla da bu farklı atmosferi yoğunlaştırmayı başarıyor gibi duruyor şimdilik. Yönetmen Gareth Edwards'ın tecrübeli bir isim olmaması (Monsters ve Godzilla'dan tanıyor olabilirsiniz) biraz endişe uyandırıcı ama fragmanları kendilerini tekrar tekrar izletti, umuyorum film de aynı şeyi başarır.



VİZYON TARİHİ
14/12 2016

YÖNETMEN: Gareth Edwards **OYUNCULAR:** Felicity Jones, Mads Mikkelsen, Diego Luna, Donnie Yen, Alan Tudyk





DEATH TROOPER'LAR

Rogue One, İmparatorluk'un yeni bir asker sınıfıyla daha tanıştıracak bizleri. Tamamen siyah zırhlarıyla, uzun boylarıyla, atletik yapılarıyla ürpertici bir görünüşe sahip Death Trooper'lar, Stormtrooper'ların elit birimi. Daha ilk Star Wars filmi yapılmadan önce çizilen bir konsept tasarımdan ilham alınmış Death Trooperlar. Ekibimizin Stormtrooper'lardan daha zorlu düşmanlarla mücadele edecek olması iyi haber. Diğer filmlerde neden olmadıklarına dair de güzel bir kılıf uydurulmasını bekliyorum.



BİR KÜÇÜK HATIRLATMA

İnternette dolanırken Rogue One'a konu olan Death Star planlarının çalınmasını, ikinci Death Star'ın planlarının çalınmasıyla karıştıran çok kişi gördüm. Hani "bize bu bilgiyi ulaştırmak için çok sayıda Bothan öldü" repliği vardır ya, hatta sonradan bu bilgiyi İmparator'un bilerek sızdırdığı ortaya çıkmıştı, o ikinci Death Star'a aitti işte. Kafalar karışmasın.



Ankara'nın kalbinden Vision'a uzanan yol

ONUR CAN ÇAYLI

EREN ERYÜREKLİ

Herkes onu *Game of Thrones*'ta ortaya koyduğu muazzam görsel tasarımlarla tanıma fırsatı buldu ama **Onur Can Çaylı**'nın o noktaya gelene kadarki serüveni pek bilinmez. *Amazing Spider-Man* ile başladığı Hollywood kariyerini pek çok farklı projede devam ettiren 3D ve konsept sanatçısı tepe noktasına *Game of Thrones*'taki Ak Yürüyenler ve *Age of Ultron*'daki Vision karakterinin tasarımına katkısı ve modellemesiyle ulaşmıştır herhalde. Kendisi bir Sonic oyununda da karakterler üzerinde çalışmıştır. İstanbul'da verdiği seminerde hem aynı lisede okuduğum dostumla hasret giderdik, hem de pek çok konudan konuştuk. Buyurun keyifli sohbetimize.

EREN: Ben seni yıllardır tanıyorum ama okurlarımız için kendini biraz tanıtır mısın?
ONUR: Resme ilgim çok küçüklükten başlamıştı zaten, ailem ve öğretmenlerim de desteklediler sağ olsunlar. Ortaokuldan sonra Ankara Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi'ne girdim. Orada bize gösterilen pek çok farklı disiplin sayesinde güzel bir ilerleme kaydettiğimi düşünüyorum. Daha sonrasında Hacettepe Üniversitesi grafik bölümüne girip oradan mezun oldum.

E: Neden ve nasıl yurt dışına çıktın?
O: Mezun olduğumda üniversitede eğitmen olarak kalmamı teklif ettiler, ben de onlara "Hollywood'a gitmek istiyorum" dedim. Hayalim oydu çünkü. Güldüler tabii ve ciddiye almadılar. Daha sonra dil öğrenmek için 8 ay Londra'da çok sıkı çalıştım ve akabinde de San Francisco'daki bir okula kaydımı yaptırarak konsept tasarım eğitimine başladım. Okurken zaten sektörden sizi kapıyorlar direkt. Çoğunlukla 3D çalışmalar yapsam da eskiz defterime karalamalar yapmayı hiç aksatmadım.

E: Film, dizi ve oyun projelerinde çalışmanın farkları nelerdir?
O: Filmlerde genelde tek ve uzun süreli bir işiniz oluyor, *Amazing Spider-Man*'deki köprünün modellenmesi gibi. Dizilerde daha seri iş çıkarmak gerekiyor ama onun getirdiği mücadelenin de tadı da ayrı açıkçası, misal *Game of Thrones*'daki Ak Yürüyenler çok kısıtlı bir zamanda çıkmıştır. Oyunlardaysa sürekli deneme yanılma yöntemiyle ilerliyorsunuz.

E: Hayranların baskısı altında çalışmak nasıl?
O: Açıkçası onu çok düşünmüyorum. Vision'ı tasarlayıp modellerken hayranlar buna ne gözle bakar demedim hiç. Marvel size zaten bir sürü referans veriyor ve her aşamada işi denetliyor. Ona nazaran Sonic daha zordu.

E: Hadi ya, o neden?
O: Çünkü o kadar bilindik bir karaktere ne eklesiniz veya ne çıkarsanız hayranlarının tepkisi çok daha şiddetli oluyor, bunu oynadıkları karakterle bir filme göre daha fazla bağ kurmalarına bağlıyorum.

E: Yabancı ekiplerle çalışmanın avantaj ve dezavantajları nelerdir?
O: Oranın en iyi şeyi herkesin tek bir işi çok iyi seviyede yapması, bu sayede iş akışı daha çabuk yürüyor ve ekip anlayışları çok güçlü. Onun haricinde dünyanın her tarafından insan gelip çalıştığı için bir ayrımcılık durumu yaşamadım. Ama piyasada çok az Türk'ün olduğunu da eklemeliyim.

E: Sence bu alanda çalışmak isteyen gençler nasıl bir yol izlemeli?
O: Öncelikle kendi özelliklerini ve neyde en iyi olduklarını keşfetmeliler, büyük hayal kurup zaman zaman risk almayı bilmeliler. Gördüğünü çizebilmek, kompozisyon bilgisi ve yaptığı işi sevmek de olmazsa olmazlardan. Mesele çok program öğrenmek değil, öğrendiklerini yaratıcı bir şekilde kullanabilmek. Sürekli ellerinin altında bir defter olması ve gördükleri her şeyi çizmeleri önemli, ayrıca kendi kültürünü iyi tanımak orada fark yaratıyor. Anadolu, fantastik öyküleri ve görsel zenginliği ile fazla işlenmemiş hayli iyi bir kaynak.

E: Hangi oyunları seversin? Oyun oynuyor musun?
O: Maalesef artık pek vakit bulamıyorum oyunlara. Ama eskiden *Diablo* ve *Civilization*'a saatlerimi gömmüşlüğüm oldu. Blizzard oyunlarına özel bir hayranlığım var.

E: Biraz da gelecekten bahsedelim, geri dönüşündeki esas hedefin nedir?
O: Geri döndüm çünkü bu ülkeye borçlu olduğumu düşünüyorum. İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde derslere başladım, ayrıca İstanbul Medya Akademisi'nde de workshop'lar başladı. Amacım özellikle gençleri yetiştirerek gerçekten kayda değer bir piyasa oluşturmak Türkiye'de. Burada zamanında bulamadığım akıl hocalığını ve yönlendirmeyi gençlere sunmak, onlara bir fırsat yaratmak istiyorum.

E: Çok teşekkürler Onur, çalışmaları takipteyiz.
O: Ben teşekkür ederim, güzel gelişmeler olacak ileride.







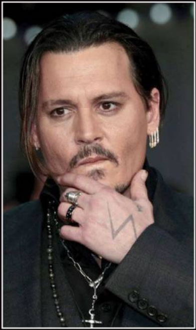
ALIEN: COVENANT ÖNE ALINDI

Yeni yayınlanan ve oldukça karanlık gözüken Alien: Covenant posteri müjdeli bir haberle birlikte geldi. Daha önceden 4 Ağustos 2017 olarak açıklanan gösterim tarihi 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı'na alındı, kendilerine bu ince düşünceleri için teşekkür ederiz. Prometheus'un devamı olacak olan filmi yine efsane yönetmen Ridley Scott yönetiyor. İlk filmde android David olarak izlediğimiz Michael Fassbender bu sefer bir diğer android Walter'a hayat (!) verecek. Filmin ilk Alien'a oldukça benzediği ve ürkütücü bir atmosfer sunacağı belirtilmişti daha önceden. Yani merakla bekliyoruz bakalım, Xenomorph'ları özledik zira.



LEGENDARY, DUNE'UN HAKLARINI SATIN ALDI

Oldukça sevindirici bir gelişme ile Legendary Pictures (Christopher Nolan'ın Batman Üçlemesi, 300, Inception, Warcraft, Godzilla) Frank Herbert'ın bilim-kurgu klasiği Dune kitaplarının film ve televizyon haklarını satın aldı. Dune daha önce 1984 yılında David Lynch tarafından sinemaya uyarlanmış ama yeterince ilgi çekememişti. Syfy'ın çektiği, ilk ve üçüncü kitapları anlatan TV mini-serisi de yine eksik kalmıştı. Epik bir öykü akışına ve hayli derin felsefi yönlere sahip eserin Westworld ebadında bir yapım kalitesiyle TV'de daha iyi duracağını düşünmekteyim. Sinema için her ne kadar ihtişamlı bir malzeme olsa da içerik ve detaylar yönünden hayli eksik kalabilir, bu da eserin hayranlarını gerebilir. Umuyoruz şöyle anlı şanlı bir uyarlamaya imza atar Legendary.

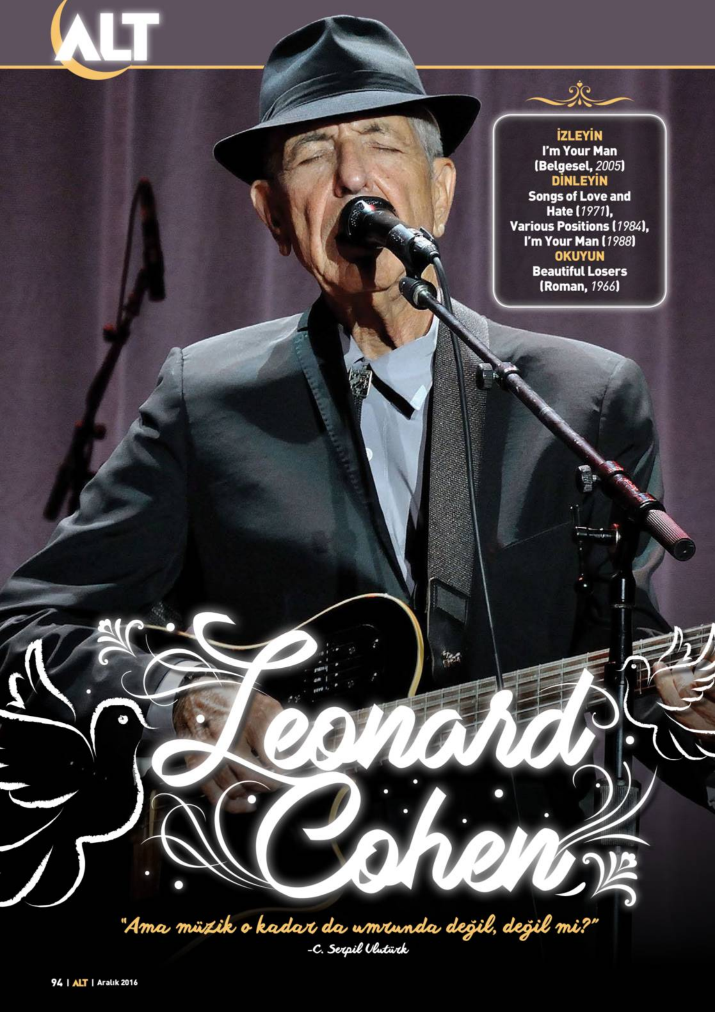


FANTASTİK CANAVARLAR'IN DEVAM FİLMLERİNE JOHNNY DEPP DOPİNGİ

J. K. Rowling'in senaryosunu yazdığı ve David Yates'in yönettiği en son büyücüler dünyası macerası Fantastik Canavarlar'ın 4 adet devam filminin geleceği duyurulmuştu. Son haberlere göre bu dört filmi de David Yates yönetecek ve ilk filmde başlayan olaylar dizisi 19 yıllık bir zaman dilimine yayılacak. Diğer önemli nokta ise kadroya her zaman eksantrik rolleri seven Johnny Depp'in katılmış olması. Depp serinin baş kötüsü karanlık büyücü Grindelwald'ı canlandıracak ve bir noktada genç Dumbledore ile kapışacak. Filmlerin olayları ilk Harry Potter filmine bağlayacak bir köprü olarak tasarlandığını da belirtelim.

MONSTER HUNTER FİLMİNE RESI YÖNETMENİ

Şimdi bu haberi görünce ne tepki vereceğimi bilemedim. Bir yanda en sevdiğim seri büyük bütçeli bir film olarak sinemalara gelecek, diğer yanda nasıl bir uyarlama olacağı konusunda soru işaretlerim var. Efendim Capcom diyor ki; "Bizim için 4 tane Resident Evil filmi çeken Paul W. S. Anderson'la çalışmaktan mutluyuz, hazır o seri de bitmişken en çok satan oyunumuz Monster Hunter ile yenisine başlayalım dedik." Tamam, eyvallah güzel. Fakat yönetmenin demeçlerine bakınca işin rengi biraz değişiyor. Anderson abimizin planına göre filme gerçek dünya da katılacak ve Monster Hunter evreni paralel bir dünya gibi sunulacakmış. Yani canavarlar buraya gelecek, şehirler yıkılacakmış filan. Benim kafama kesinlikle yatmayan bu fikir, konu yönünden zaten zayıf olan oyunların atmosferini kesinlikle bozar. Çok sağlam aksiyon izleriz, ona şüphem yok ama canavarları kendi dünyalarında bıraksanız iyiydi be abiler.



İZLEYİN
I'm Your Man
(Belgesel, *2005*)
DİNLEYİN
Songs of Love and Hate (*1971*),
Various Positions (*1984*),
I'm Your Man (*1988*)
OKUYUN
Beautiful Losers
(Roman, *1966*)

Leonard Cohen

"Ama müzik o kadar da umrunda değil, değil mi?"

-C. Serpil Ulutürk

Pırıl pırıl ve bulutsuz gökyüzü gibi sesler vardır, dünyanız ışıldar duyduğunuzda. Ya da buğulu, iç titreten sesler vardır hani, yağmur gibi. Bir de kurumuş çalılar gibi, üstüne alkol dökülmüş, tutuşmaya hazır sesler... Bir de Leonard Cohen var. Bu sesi tarif etmenin bir yolu varsa bile ben doğru kelimeleri bulmakta zorlanıyorum. Ama Cohen'in derinlerdeki yerini bulmak için sadece sesini değil, sözlerini de takip etmek lazım zaten.

Hayat değiştirecek kadar güçlü cümleler kuran, hatta yarım bıraktığı sözlerle de hiç fena işler çıkarmayan bir adamdı Leonard Cohen. 82'lik bir delikanlıydı ve 7 Kasım günü, sanki 2016'dan nefret etmek için bir sebebe daha ihtiyacımız varmış gibi, aramızdan ayrıldı. Son albümü *You Want It Darker*'ı yayınlamasının üstünden iki hafta geçmişti sadece ve Bowie'den sonra o da son şarkısını yazıp, ölümsüzlük kontratını imzalayıp öyle gitmiş oldu. Nereye gittiğine dair şahsen bulanık fikirlere meyletsem de Cohen'in ölümle ilişkisi çok net: "Ölümden sonrası mı? Umarım öyle bir şey yoktur" demişliği olan bir insanı, durumu kabullenmekte zorlansak da uykusunda rahat bırakmak en güzeli.

Okul zamanlarımdı. Taşkışla'nın koridorlarında sakallı, uzun saçlı, orta boylu, salaş bir çocuk görüp duruyordum, gördükçe de bir heyecanlanıyordum. Niyetim fırsatını bulup tanışmaktı ama ufak bir sorun vardı; mimarlık fakültesi olarak erkek öğrencilerimizin en az yarısının sakallı, uzun saçlı, orta boylu ve salaş olması şartını yerine getirmemiz gerektiğinden "hoşlandığım çocuk", benzerleri arasında kaybolup gidecek, bir daha bulamayacağım diye korkuyordum. Neyse ki onu diğerlerinden ayırmamı sağlayan iki şey taşıyordu üstünde: Zeki zeki parlayan gözleri ve bir de mavi yağmurluğu. Yakın arkadaşım Elif'le birlikte "Famous Blue Raincoat" adını taktık çocuğa. Yaşadığım platonik aşk böylece şiirsel bir anlama da kavuşmuştu. Aylar sonra, ilk tanıştığımız gün ona "Cohen'in Famous Blue Raincoat'unu bilir misin" diye sormuştum. Tabii ki biliyordu. O gün üstüne uzun uzun konuştuğumuz iki şeyden biri Cohen oldu ve hayatımızın sonraki yıllarına başka başka cümlelerle dahil olmaya devam etti. Hâlâ da evimizde bir yerde, artık rengi iyice solmuş o yağmurluk durur...



Çok kişisel bir hikâye oldu, biliyorum ama sanırım Cohen'i kişiselleştirmeden, o şarkıları kendi hayatınıza dahil etmeden sevmek biraz zor iş. Ne bileyim, "Önce Manhattan'ı alırız, sonra Berlin'e geçeriz" gibi sözleri uzaktan nasıl sevebilir insan? Önce tüm umutlarınızın suya düştüğü, B planlarınızın tükendiği o lanetli günlerden birinde bu şarkıya denk gelmeniz gerekmez mi? Ya da şöyle düşünün, memleketteki düğünlerin yarısında ilk dansın *Dance Me To The End of Love*'la yapılmasının tek sebebi "romantik dans şarkısı" olması değildir herhalde? Yani daha ne kadar kişiselleştirilebilir bir şarkı?

1934'te Kanada'da doğan Leonard Norman Cohen, 50'lerde şiir ve hikâye yazarlığıyla başlıyor yazmaya ve New York'a taşındığı 30'lu yaşlarına kadar bu dizelere müzik eklemiyor. 1967'de ilk albümü *Songs of Leonard Cohen* yayınlanıyor ve sonraki 50 yıl boyunca da tıpkı bunun gibi ismi kötü albümler yapmaya devam ediyor Cohen. 90'larda dinlemeye başlayan benim kuşağım için o tarihte Cohen artık neredeyse tüm diskografisi tamamlanmış, sadece konser kayıtları ve "Best of"ları yayınlanmaya devam eden bir sanatçıydı. *I'm Your Man, Suzanne, There is a War, Hallelujah, Anthem, Avalanche, Bird on the Wire* ve daha onlarca mucizevi şarkıyı çoktan yapmıştı ve sanki artık bir kenarda durmuş, çıkardığı bu olağanüstü işlerin tadını çıkarıyor gibiydi. Öyle sanıyorduk. Çok yanıldığımızı 2001'de *Ten New Songs* (isme bak ya!) albümüyle anladık. 90'ların bir bölümünü inzivada geçiren Leonard Cohen 2000'lerde yazmaya, söylemeye, turnelere ve albümlere geri döndü. Benim de ikisini izleme şansı bulduğum üç konser de İstanbul'da verdi. Sahnedeki o ihtiyar delikanlı havası, etkilenilmeyecek gibi değildi. Şapkası, bedenin kırılganlığıyla daha da büyüyen karizması, zarif hareketleri, ekibiyle arasındaki o neşeli ilişki... Ne bileyim, daha mükemmel olması gerekmiyordu ama Açıkhava Sahnesi'nin arkasında giderek büyüyor gibi görünen bir dolunay bile vardı. Leonard Cohen'i sahnede gördükten sonra müziğiyle ilgili bildiklerimin üstüne yepyeni, büyülü bir katman eklendi. Bunu da söylemesem olmazdı.

Asi, karanlık, umutsuz bir savaşa çağıran, dokunabildiği dünyaları şiirleriyle değiştiren bir adamdı Cohen. Son bir cümleyle uğurlamak mümkün değil, o yüzden bitiremiyorum yazmayı... Hallelujah'ta da dediği gibi, "Elimden geleni yaptım ama yeterli değil".

Teldeki kuş, gece korosundaki sarhoş özgürlüğüne kavuştu

Mektuplar

Famous Blue Raincoat, tüm zamanların en dokunaklı mektuplarından biri olsa gerek. Birlikte olduğu ve Janis Joplin olduğu varsayılan kadının, ilişkilerinin ortasında bir başka adama kapılıp gitmesi ve bir süre sonra geri dönmesi gibi bir geriplanı var bu mektup-şarkının. Cohen'den "o adam"a yazılan mektubun öfke ya da can acısı yerine koşulsuz bir barış ve anlayış içeren sözleri bir yana, müziği de yaşanan her şeyi olduğu gibi kabullenebilen derviş bir kalbin imzası gibi. Ama bu mektuptan daha etkileyicisi Cohen'in ölümünden sonra ortaya çıktı. Güzelim şarkı So Long Marianne'den bildiğimiz Marianne Ihlen birkaç ay önce, ölüm döşeğindeyken Cohen'den bir mektup alıyor. "İkimizin de bedenlerinin yıkıldığı zamana geldik, sanırım ben de senin arkandan geleceğim. Emin ol, elini uzatsan dokunabileceğin mesafedeyim. (...) Şu an sana sadece iyi yolculuklar dilemek istiyorum. Elveda eski dostum. Sonsuz sevgiyle. Yolun sonunda görüşürüz." Marianne, mektuptan bir gün sonra gözlerini yanı başındaki arkadaşının mırıldandığı Bird on a Wire'la kapatıyor. "So Long Marianne..." Yıllar öncesinden kalan bir veda, bundan ilahi bir şekilde sonlanamazdı herhalde.

Çatlaktan sızan ışık

Cohen şarkıları arasında Anthem'in çok özel bir yeri var. Nasıl anlatmalı bilmiyorum, bir ömürlük tecrübenin birkaç cümlelik özeti, onlarca kitaplık bir felsefenin şiirsel bir ifadesi, çözdüğünüz an ermiş gibi hissedeceğiniz kadim bir dil... "Halen yapabiliyorken çanları çalın, boş verin kusursuz adağınızı, her şeyde bir çatlak var ve ışık da içeri oradan sızar". O çatlak kimi zaman aşılamaz görünen bir duvarı yıkmanın, kimi zaman da sizi zayıf gösterdiğini düşündüğünüz kusurlarınızla barışmanın yolu. Bu şarkı bin farklı anda, bin farklı anlama gelir ama hepsinde de çok güzeldir. Dikkatli tüketiniz.

Arayışlar

Cohen'in söyleşilerini okurken şarkılarından tanıdığımız o karanlık romantizmin içine görünenden çok daha fazla kavram sıkıştırdığını fark edip şaşırabilirsiniz. Dine, modern topluma, terörizme, erkeklere ve daha çok da kadınlara alışık olmadığımız türden, geniş ama kaotik olmayan, son derece kapsayıcı bir bakışı var Cohen'in. "Dini arayışta değilim, Yahudi olarak doğdum ve öyle ölmekle sıkıntım yok" diyor mesela ama yıllarını bir Budist tapınağında inzivada geçiriyor. Bir Zen ustasına hizmet ederek geçirdiği bu yıllardan hemen sonra 11 Eylül yıkımı gerçekleştiğinde öne çıkıp "The Future'da anlattığım gibi" diyor. "Geleceği gördüm, cinayetti."

HAYALİ ŞİRKETLER

Sinemada, TV'de veya oyunlarda gerçek yaşamdakilerin devasa karikatürleri olan pek çok şirketle karşılaştık bugüne kadar. Kimini pek sevdik, kimine de lanetler okuduk. Siz bunlardan hangisinde çalışmak isterdiniz? **-Emre K. & Eren E.**



MONSTERS INCORPORATION
(MONSTERS INC. SERİSİ)

İlk filmin sonunda dostumuz Sullivan ve Mike'ın kontrolünde kalan şirket insanlarla küçük bir işbirliği yapabilir gibi gözüktü bana. Her ne kadar güzel bir iş ortamı sunsa da zaman zaman rahatsız edici olabilir, sonuçta canavar egemen bir şirket.

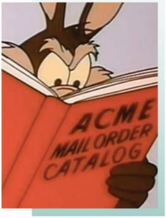


SPACELY SPACE SPROCKETS
(FUTURAMA)

Cosmo Spacely gibi korkunç bir patronumuz olacak olması gerçeği var, evet. Ama valiz olan arabalar ve fantastik çalışma ortamı için birkaç ay katlanılır diye düşünüyorum. Gerçi uzayda dil üretmek ister misiniz bilemedim.

ACME CORP.
(WARNER BROS ÇİZGİ FİLMLERİ)

Düşünsenize en sadık müşteriniz dünyanın en hızlı kuşlarından birini yakalamaya çalışan bir çakal. Biraz da saf bir çakal. Ki bunun gibi onlarca karakter daha... Aldığınız pirimin haddi hesabı olmaz. Sırtınız yere gelmez.





WONKA INDUSTRIES
(CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY)

Okuduğumuz kitap ya da izlediğimiz filmlerden gördüğümüz kadarıyla çalışmak isteyeceğimiz şahane bir mekân. Ama mülakatta Umpa Lumpa olmadığımız ortaya çıkınca biraz ortam gerilebilir.



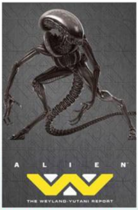
UMBRELLA CORP
(RESIDENT EVIL SERİSİ)

Yahu bu adamların esas işi nedir arkadaşlar, biri bana anlatsın? İnternet diyor ki efendim bunlar kozmetikten askeri sanayiye kadar her şeyi yapıyorlar. Hani olur da iş ilanına denk gelirseniz falan girmeyin sakın. İşin ucunda zombi olmak, hatta kafaya atom bombası yemek falan var aman diyeyim.

CYBERDYNE SYSTEMS
(TERMINATOR SERİSİ)



Tamam, bayağı karizmatik isminiz cisminiz var. Robot çalışmalarınızla filan da çığır açtınız şudur budur ama Skynet de sizin yüzünüzden doğdu arkadaş. Ne diyelim ki, kıyameti getirdiniz ulan! Bunlarla mümkünse freelance çalışın, ara sıra şirketi bombalıyorlar falan neme lazım. Terminator'ü de niye icat ettilerse zaten!



WEYLAND – YUTANI CORPORATION
(ALIEN SERİSİ / PROMETHEUS)

Abi siz hasta mısınız yahu? Hadi tamam uzaya seyahati bulunuz eyvallah dedik. Gezegenleri kolonileştirdiniz ses çıkarmadık. Yani e be abiler Xenomorph bulup getirmek nedir? Klon deneyleri nedir? Nice aileler, nice cyborg'ler can verdi bunların elinde. Ripley de olmasa halimiz harap demek ki.

BURNS INDUSTRIES
(THE SIMPSONS)

Eğer bir Springfield sakiniyseniz Charles Burns'ün kurduğu nükleer fabrikanın veya şehirde sahibi olduğu diğer binaların dışında bir yerde iş bulmanız pek mümkün değil. Homer Simpson gibi bir adamın çalıştığı fabrikanın hâlâ patlamamış olmasıysa resmen bir mucize. Eliniz mahkûm gireceksiniz bir tarafından buraya.





INGEN
(JURASSIC PARK SERİSİ)

- Bugünkü genetik dersimizde amberin içinde bulunan sineğin yağından dinozor yapıyoruz arkadaşlar.
- E bu çok kolaymış, ben yaparım ki.
- Hayır, o kadar da kolay değil.

Kolay olmadığını son dört filmdir görüyoruz zaten, üstüne dinolar tarafından ham yapılma tehlikesi de cabası. En azından ölürseniz aileniz sağlam tazminat alıyor, zira "hiçbir masraftan kaçınmıyorlar".

STARK INDUSTRIES / WAYNE ENTERPRISES
(MCU VE DCU)

İşte bunlardan birinde çalışılır abi. Birinin başında multimilyarder Iron-Man, diğerinin başında multimilyarderx2 Batman var. Hoş Bruce Wayne'in çalışanları onun Batman olduğunu bilmiyor ama olsun, Wayne'in kendisi de ayrı karizma sonuçta. Tony Stark altında çalışmak tabii biraz daha riskli Ultron falan sağ olsun. Ama yine de böyle patronlarım olsun üstüne kredi kartımda 10,000 $ borcum olsun dedirten şirketler ikisi de.



HALF-LIFE: A PLACE IN THE WEST



ÜÇÜNCÜ OYUNU DA HAYRANLARA MI YAPTIRSAK?

Belki *Half-Life*'a değer veren insanlar olarak asıl görmek istediğimiz ürün bir çizgi roman değildi, ama *Half-Life 3* gelene kadar (tabii gelirse) bu isim altında görebileceğimiz en iyi yapımlardan biri duruyor karşımızda. Birkaç *Half-Life* hayranının yaratıcılığında hayat bulan *Half-Life: A Place in the West* ilk iki oyunun arasında geçen hoş bir hikâye anlatarak başlıyor serüvenine. Oyunlarda Gordon Freeman gibi önemli bir karakterin gözünden gördüğümüz evrene bu sefer daha sıradan karakterler aracılığıyla bakış atıyoruz. Özellikle post apokaliptik dünyalarda bu tarz küçük çaplı senaryoları sevdiğimden *Half-Life: A Place in the West*'in izlediği yol oldukça hoşuma gitti. Combine'ın istilasına halkın gözünden bakmak, dünyanın başına gelen felaketin sıradan insanlara olan etkisini görmek *Half-Life* evrenine yakışan bir sonuç ortaya çıkarmış. Tabii burada sadece ortaya atılan fikrin değil, karakterlerin ve yazım kalitesinin de hakkını teslim etmek lazım. Karakterlere ısındıracak kadar arka plan detayı vermekle hikâyede ilerlemek arasında güzel bir denge sağlanarak hem sürükleyicilik hem de derinlik korunabilmiş.

Half-Life: A Place in the West, Steam'den indirip okunabilen ve hayran yapımı olduğu için herhangi bir ücret ödemeden sahip olabileceğiniz üç bölümlük bir hikâye anlatıyor. Şimdilik bu hikâyenin ilk parçası var elimizde. *Half-Life* evrenine ilgisi olan herkese rahatlıkla önerebileceğim, şimdilik tek sayı olmasıyla da çok vaktinizi almayacak bir yapım. **-Furkan K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Half-Life 3 özlemini tetiklemesi dışında gönül rahatlığıyla okuyabileceğiniz bir çizgi roman.
★★★★☆



INFINITY GAUNTLET

ÇEYİZİ DÜZDÜK, SIRA DEATH'İ İSTEMEYE GELDİ!

MCU'nun yıllardır bize gösterdiği Sonsuzluk Taşları'nın Marvel'ın çizgi roman evreninde ilk defa bir araya geldiği hikâye olan *Infinity Gauntlet*, içimizin dışımızın günümüzdeki gibi "event" ve "crossover" olmadığı, dolayısıyla bu tür hikâyelerde kalite standartlarının daha yüksek olduğu zamanlardan kalma. Gerekli Şeyler tarafından dilimize kazandırılan, esasen 1991 çıkışlı hikâye, biricik evladı Thanos'u şu güne dek yazmayı bırakmamış Jim Starlin'in başyapıtı. *Infinity War* ve *Infinity Crusade* ile devam eden *Infinity*'nin giriş kitabı olan *Gauntlet*, Marvel'ın maceralara gelince DC üzerinde kurduğu ezici üstünlüğün göstergesi adeta. Olaya birazcık kulak aşinalığınız varsa bileceğiniz ya da tahmin edeceğiniz gibi *IG*, Thanos'un Sonsuzluk Taşları'nı bir araya getirmesini anlatıyor. Mantıken o noktada kahramanlarımız için bitmesi gereken savaş, Jim Starlin'in hikâye anlatımındaki ustalığı ve Thanos'un Death'e duyduğu aşk sayesinde ilginç yerlere saçmalamadan gidip tadı damağınızda kalan bir kurgu yaratıyor. Evrenin tamamını kendine sahne edinmiş bir Shakespeare tiyatrosu sanki. Ciddi anlamda tek eksiği X-Men karakterleri :)

(Bu arada üçlemenin giriş kitabı dedim diye telaş yapmayın, çünkü Gauntlet kendi içinde gayet yerinde başlayıp sona eriyor. Bulabilirseniz, Silver Surfer 34-38, 40, 44-60 ile Thanos Quest 1-2 sayılarını okumanızı öneririm. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: "Marvel seviyorum" deyip de okumazsanız kafanıza taş yağacak, zamansız bir klasik. ★★★★★



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Travis Knight **SESLENDİRENLER:** Charlize Theron, Art Parkinson, Matthew McConaughey, Ralph Fiennes **IMDb NOTU:** 8,1

KUBO AND THE TWO STRINGS

Her hikâyenin bir sonu vardır

Kışa dönen bir sonbaharın en güzel yanı nedir bilir misiniz? Henüz kar yağmamıştır, yaprakların turuncu halısı sokaklardan süpürülmemiş, sıcaklık sizi dışarı çıktığınıza pişman edecek kadar düşmemiştir. Tatlı tatlı yüzünüzü ısıran soğukta yürürken gökyüzü henüz kara pelerinini üstüne çekmemiş ve hâlâ parmaklarınızın ucunu ısıtacak kadar güneşi sizinle paylaşacak kadar da cömerttir. İşte bu tatlı-sert havaya benzettim ben *Kubo*'yu. Ara sıra içinizi ısıtan ama çokça da yüreğinizi cız ettiren bir film. Tabii böyle girince bir şey ifade etmemiştir, ama olsun, bazen hikâyelere sondan başlamak daha iyidir.

Kahramanımız Kubo, efsanelerle tarihin kol kola gezdiği zamansız denebilecek bir Japonya arka planında, trajik bir geçmişi olan kendi küçük, yüreği büyük bir oğlandır. Filmin ürpertici girişinde gördüğümüz gibi denizde annesiyle bir kaza geçirirler ve sürüklendikleri sakin adada yaşamaya başlarlar. Kaçtıklarıysa Kubo'nun ürkünç dedesidir. Kubo'nun annesinin sihirli bir çalgısı (Japon sazı diyebileceğim şamisen) vardır ve gündüzleri onun sayesinde canlandırdığı origamilerle hikâyeler anlatır Kubo ahaliye. Bu sayede geçinirler. Günler böyle akıp giderken düzenleri Kubo'nun cadı teyzelerinin onları bulmasıyla bozulur ve nihayetinde genç oğlan babasının efsanevi zırhının üç parçasını bulmak adına epik bir yolculuğa koyulur.

Tahmin edersiniz ki bu konu başta biraz basit görünüyor. Öyle de zaten. Lakin stop-motion animasyonun tepe noktasında gezinen şiirsel görselliğiyle sözlerin becerebileceğinden çok daha fazlasını anlatıyor *Kubo*'nun sihirli dünyası. Bir kere tüm ana karakterler bir şekilde yaralı veya deforme olmuş şekilde tasarlanmış. Kiminin ruhu, kimininse bedeni kırık. Bu yaklaşım izleyiciye o kadar yaklaştırıyor ve derinleştiriyor ki karakterleri, bu hamurdan-kilden yapılmış kahramanların içine resmen ruh üflenmiş gibi hissediyorsunuz. Onlarda kendinizi görmeye başlıyorsunuz. Daha önce *Coraline* ve *Paranorman*'dan hatırlayabileceğiniz **Laika** stüdyoları bu sefer çıtayı arşa çıkartarak eğlenceli olduğu kadar dramatik yönü de çok güçlü bir esere imza atmış. Başta söylediğim sonbahar etkisi görsel olarak da *Kubo*'da karşılığını bulmuş ama neresi olduğunu söylemeyeceğim ki tadı kaçmasın. Bir aile/çocuk filmi olarak ne kadar iyi çalışıyorsa yetişkin ruhların da çok şey bulabileceği, geçmişin hatıralarını ve aramızdan ayrılanları buruk bir tebessümle hatırlayabilecekleri bir yapım *Kubo*. Anılara ve insanların geride bıraktıkları hikâyelere dostça son bir kucaklama gibi.

Çok değil birkaç ay önce yine bu sayfalarda yazdığım *Zootopia* için "Oscar'ı kesin alır" demiştim. Muhtemelen alacaktır da. Fakat *Kubo*'yu izledikten ve anlatmaya çalıştığı şeyin önemini, bıraktığı izlerin derinliğini ölçüp biçip tarttıktan sonra yeni favorimin o olduğuna karar verdim animasyon dalında. Zira film beni hiç ummadığım yerden vurarak etkilemeyi başardı. Üstün sanatçılığı ve yaratıcılığı bir yana gerçekten sihirli ve ruhu olan bir şey *Kubo and the Two Strings*, yeter ki kalbinize sızmasına izin verin.





EDİTÖRÜN NOTU: Eğer film izlerken gözyaşlarını tutamayanlardansanız mendilleri hazırlayın. ★★★★★

ACI & TATLI ANİMASYONLAR



THE LION KING *(1994)*
Yine mi Aslan Kral diyeceksiniz de ne kadar yazsak az şu film hakkında bence. Trajik bir olay sonucunda krallığından sürülen aslan Simba'nın büyüme öyküsü rivayetlere göre Korn'un sayko solisti Jonathan Davis'i bile ağlatmayı başarmış.



ONLY YESTERDAY *(1991)*
Ghibli Stüdyoları'nın en iyilerinden olan filmde; 27 yaşındaki Taeko'nun büyük şehirdeki yaşamına ara verip taşradaki ailesini ziyareti esnasında kendisi ve geçmişiyle yüzleşmesini huşu içerisinde izliyorsunuz. Olgun bir kitle için yapılmış film zamanında yılın en çok izlenen yapımı olmuş Japonya'da. Klasiklerden.

FINDING NEMO *(2003)*
Yeni gelen son derece gereksiz devam filmi bir yana, ilk izlediğimizde epeyce burkmuştu kalpleri Nemo. Problemli ve dışlanmış karakterler geçidi gibi olan filmin duygu yoğunluğuna ulaşabilen sayılı animasyon vardır. Bir de Nemo'nun küçüklüğü çok tatlı değil miydi ya?



YÖNETMEN: Matt Ross **OYUNCULAR:** Viggo Mortensen, George MacKay, Samantha Isler **IMDb NOTU:** 8,0



CAPTAIN FANTASTIC

Kapitalizme ve onun tüm yapışkan uzantılarına sırt çevirmiş altı çocuklu bir babanın ister istemez sevmediği her olguyla birer birer karşılaşmasının ve bu durumlar karşısındaki hislerinin anlatıldığı Captain Fantastic bu senenin en iddialı yapımlarından biri. İçinde bazı minik tutarsızlıkları olsa bile göze çok batmıyor. Erkin Koray'ın isteyip de yapamadığını başaran bir babanın aşağı yukarı aynı hüsranla sonuçlanan hikâyesi Captain Fantastic. Şehrin kaosundan ve çirkinliğinden uzak, gerçek anlamda doğal bir şekilde yaşayan yedi kişilik bir aile, zorunluluktan şehre doğru bir yolculuğa çıkar. Ormandan modern ormana gezintiye giden aile fertlerinin çoğu ilk defa karşılaştıkları Coca-Cola nesline karşı şaşkınlıklarını saklamakta zorlanır ve dürüst hikâye anlatımına sahip, müthiş renkleriyle bizleri içine alıp götüren bir maceraya atılırlar. Aynı zamanda "Viggo Mortensen'in kötü filmi yoktur" tezimiz Captain Fantastic sayesinde bir kez daha doğrulanmış oluyor. -Emre K.

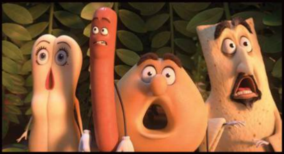
EDİTÖRÜN NOTU: İçimizdeki Into the Wild boşluğunu kapatmaya gelmiş. ★★★★☆

YÖNETMEN: Greg Tiernan, Conrad Vernon **SESLENDİRENLER:** Seth Rogen, Kristen Wiig, Jonah Hill, Edward Norton **IMDb NOTU:** 6,5

SAUSAGE PARTY

Aman ha aman bu filmi küçüklerle birlikte izlemeyin arkadaşlar. Zira tüm şirin tasarımlarına, müzikal girişine, "cancanlı" görselliğine rağmen Sausage Party tam bir yetişkin komedisi. Hayattaki tek amacı yaşadıkları sosis paketinden çıkıp somun ekmek paketindeki seksi ekmeklerle "sandviç" haline gelmek olan sosislerin epik macerasına tanık oluyoruz film boyunca. Tabii işin içinde Seth Rogen olunca politik doğruculuk direkt çöpe ışınlanıyor ve film boyunca laf atılmayan ırk, milliyet, etnik azınlık ya da din mensubu kalmıyor. Açıkçası bu durumdan rahatsız olmuyorsunuz, çünkü espriler muazzam küfürlü olsa da güldürüyor epey. Karakterler geyik düşünülmüş ve filmin sağından solundan çıkarak sizi sürekli meşgul tutuyorlar, hani çoğuna ayrı yan film bile çekilebilir bence. Filmde bir de insanların tanrı olarak algılanışı var ki tüm o sulu zırtlak esprilerin arasından ışıldıyor resmen. Final sahnesini de bir kere görünce ömrünüz boyunca unutamayacaksınız. -Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: Umulmadık derecede sağlam içeriği ve bol küfürlü mizahıyla yılın en iyi animasyonlarından biri. ★★★☆☆



YÖNETMEN: David Ayer **OYUNCULAR:** Will Smith, Jared Leto, Margot Robbie, Viola Davis **IMDb NOTU:** 6,5



SUICIDE SQUAD (UZATILMIŞ VERSİYON)

Başka bir boyuttan gelen kadim ve durdurulamaz bir varlık dünyayı yok etmek üzere olsa kime haber verirdiniz? Batman'e mi? Flash'a mı? Hayır, tabii ki de bumerang atan bir adama ve beysbol sopalı bir kıza! İşte bu müthiş mantıkla başlayan Suicide Squad bir çizgi roman filminin yapmaması gereken bütün hataları sırasıyla yapıyor, en önemlisi de başta Joker olmak üzere karakterleri dibine kadar yanlış analiz ediyor! Batman'in en büyük rakibi ve kaosun elçisi Joker yerine "benim için ölmeni değil yaşamanı istiyorum" diyebilecek kadar Bağcılar apaçisi, mekân işletmecisi ve alnına "hasarlı" dövmesi yaptırmış ergen bir repçi Marilyn Manson izliyoruz. Habire kalçalarına zoom çekilen bir Harley Quinn izlemek de filmin türünü sorgulatıyor adama. Daha fenası, madem bize bir "kötüler" ekibi kahraman olarak lanse edilecek, Deadshot hariç karakterleri bu duruma getiren şeyleri neden kendi bakış açılarından görmedik? Onun yerine bütün film boyunca şımarıklık yapıp gezen Adana'lı gaspçıdan öteye gidemeyen tipler izleyince karakterlere karşı bir şey hissetmek imkânsız hale geliyor. Filmin uzatılmış versiyonu da süper-gereksiz sahneler eşliğinde sıvama işlemini tamamlıyor. Suicide Squad uzun süredir yapılmış en kötü süper kahraman filmi. İnanın ne kadar kötü olduğunu daha satırlarca anlatabilirim ama yerim kalmadı ne yazık ki. Tek güzel yeri de Batman'in Deadshot'ı yakaladığı ve Harley'nin ağzına vurduğu 30 saniyelik sahneler o kadar. Bunu yerine gidin animasyon filmi Assault on Arkham'ı izleyin. Ohh rahatladım be! -Emre S.

EDİTÖRÜN NOTU: Son yılların en kötü çizgi roman filmi. ★★☆☆☆



EREN ERYÜREKLİ

YARATICI: Peter Morgan OYUNCULAR: Claire Foy, Matt Smith, Venessa Kirby, John Lithgow IMDb NOTU: 9

THE CROWN

"Sen Çok Yaşa Kraliçe!" (Yaşadı!)

Tuhaf bir millet gerçekten şu İngilizler. Tüm dünyanın anasını ağlatıp bunun hakkında diziler, filmler yaparak sizi de ağlatmayı başarıyorlar. Şimdi sizden ufak bir ricam olacak: Önyargılarınızı bir kenara bırakın *The Crown*'u izlerken ve bunu yalnızca çok genç yaşta bütün imparatorluğun ağırlığını yüklenmek zorunda kalan bir kadının öyküsü olarak görün. Zaten serinin yaratıcısı Peter Morgan da size bunu sunuyor bir anlamda. Tüm o göz kamaştıran sahte şatafatın içindeki gerçek **Kraliçe II. Elizabeth**'i arıyor.

The Crown hayli ilginç şekilde karanlık ve basık bir banyoda, öksüren ve mendiline kan tüküren sırtı bize dönük bir adamla başlıyor. Sonradan anlıyoruz ki bu adam evlenme arifesinde olan genç prenses Elizabeth'in babası Kral VI. George'tur. Tabii olaylar gelişiyor ve beklenmedik biçimde ölen kralın yerine geçmek zorunda kalıyor 26 yaşındaki genç kadın. Seri buradan sonrasında Elizabeth'in zorluklarla geçen ilk yıllarını anlatıyor. Ama ne anlatmak! Bir kere Kraliçe'nin ilk başbakanı, seksenine merdiven dayamış bir Winston Churchill var karşımızda. **John Lithgow**'un muazzam performansıyla karşımıza gelen Churchill ile Elizabeth arasında yavaş yavaş kurulan dinamikleri seyretmesi çok keyifli. Aynı şekilde Kraliçenin başına sonradan bela olacak olan kız kardeşi Margaret'la olan ikilemleri, karakterleri arasındaki farklılıklardan doğan çatışmaları takip etmesi de gayet ilginç. Bir de daha modernist görüşlü ve bu şatafatın ikiyüzlülüğünü sürekli Elizabeth'in yüzüne vuran kocası Prens Phillip var. Elizabeth ile evlenebilmek için Yunanistan üzerindeki tüm haklarından vazgeçen ve ömrü boyunca onun gölgesinde yaşayacak olan Phillip'in öyküsü bile başlı başına sindirmesi ve anlaması çok zor bir durumu yansıtıyor. Son bir not olarak Elizabeth'in krallıktan feragat eden amcası VIII. Edward'ın kompozisyonunu da çok başarılı bulduğumu ekleyeyim. Tüm bu yan karakterler ağının içinde **Claire Foy**'un Elizabeth performansı zaman zaman geri planda kalsa da aslında tam da öyle olması gerektiği için bence çok başarılı. Zira Kraliçe Mary'nin de deyimiyle "hükümdarın görevi ağzını kapalı tutmaktır".

Eğer aksiyon veya heyecan arıyorsanız üzgünüm, burada aradığınızı bulamazsınız. Zira *The Crown* diyaloglar, kostümler ve setlerin ön plana çıktığı buram buram Britanya kokan, has bir karakter draması. Eğer tarihe ve monarşinin işleyişine ufacık bile bir merakınız varsa (ki olsun bence, yoksa dünyanın çarklarının nasıl döndüğünü anlamak zor) *The Crown* o merakınızı inanılmaz biçimde doyuracaktır. Küçük detaylara gösterilen özen, dönemin yaşayış biçiminin yansıtıldığı sahnelerde parlıyor resmen. Netflix bu projeye 110 milyon paund yatırmış ve karşılığını da hiçbir anında sekmeyen bir tarihsel gerçekçilik olarak almış. Özellikle Buckingham Sarayı'nda geçen sahneler muhteşem görünüyor. Tüm seriyi izleyip bitirdiğinizde halen tahtta olan ve popülaritesi de düşme eğilimi göstermeyen bu muazzam güçteki kadına saygı duymamak elde değil.

Tıpkı İngiliz Monarşisi'nin hiç sekmeyen dakik dişlileri gibi hiçbir öğenin diğerinin önüne geçmediği bir yapım *The Crown*. Nasıl hükümdarın bireyselliğinin ön plana çıkması devlet düzenine aykırı ise, burada da öyle. Tek bir abartıya kaçan performans veya sahne büyüyü kolayca bozabilirmiş ama bozmamış. Bu mükemmel dengesi, dönemin kilit olaylarına odaklanan sürükleyici bölümleri ve kraliyet ailesinin olabilecek en insani portresini çizdiği için ilgiyi hak eden bir seri *The Crown*. 6 sezon olarak tasarlandığı için oldukça kritik bir noktada bitse de devamının gelmemesi için bir sebep göremiyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Costume dramaların tepe noktasına rahatlıkla yerleştiğini söyleyebilirim. Zihin açıcı ve gerçekten önemli bir yapım. ★★★★☆

DİZİNİN YANINDA İYİ GİDER

The Crown'ı izleyip "Yetmez, daha yok mu?" diyenlerdenseniz bu üç film açlığınıza iyi gelecektir. Üçünün de başrol oyuncularının Oscar aldığını hatırlatalım.



KING'S SPEECH *(2010)*
Ağabeyinin hükümdarlıktan vazgeçmesinden sonra hiç beklemediği şekilde tahta geçen Kral VI. George'un öyküsüne odaklanan filmde Colin Firth resmen döktürüyordu. Kralın konuşma zorluğunu ve bunu yenme sürecini anlatan filmde Geoffery Rush'ın konuşma terapisti rolü de hayli eğlencelidir.



THE IRON LADY *(2011)*
Merly Streep'e üçüncü Oscar'ını kazandıran yapım Büyük Britanya tarihinin ilk kadın başbakanı Margaret Thatcher'ın Alzheimer hastalığına vurgu yaparak, anılarında bir seyahate çıkarıyordu bizi. Basmakalıp bir film olabilecekken Streep'in performansıyla şahlanan yapım aynı zamanda İngiliz ekonomisindeki reform döneminde geçmesiyle de ilgi çekici.



THE QUEEN *(2006)*
Lady Diana'nın ölümüyle sarsılan kraliyet ailesinin toplum baskısı karşısındaki durumunu ve Kraliçe 2. Elizabeth'in tavrını bütün gerçekliğiyle inceleyen filmin senaristi yine Peter Morgan. Helen Mirren'ın üstün oyunculuğunun kraliçenin kendisinden de onay aldığını belirtelim.

○ **YAPIMCILAR:** Trey Parker, Matt Stone ○ **SESLENDİRENLER:** Trey Parker, Matt Stone
○ **IMDb PUANI:** 8.8 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Comedy Central



20. SEZON

SOUTH PARK

Elinde büyüdüğümüz, büyümesek bile elinde olgunlaştığımız ve mizah seviyemize eminim ki katkısı olan *South Park* tam gaz devam ediyor. "Tam gaz" gibi klişe ve eski usul bir kelime seçmemin sebebi, bu sezonun kafayı taktığı şeyin geçmiş özlemi ve sıkıcı yeniden yapımların varlığı olması. Her sene anlatım dilini ve mizahını daha fazla sertleştiren Trey Parker ve Matt Stone, 20. yılında efsane bir sezonla tekrar bizimle beraber. Son birkaç sezondur devamlı hikâyeler kurmaya başlayan seri bu yıl Amerikan seçimleri üzerinden günümüzün her şeyini kurcalıyor. Yeni ve sağlam karakterler asıl kadronun önüne bile geçiyor bazen ama bizim ekip yine pek bir formunda.

Sıkılmış ya da kopmuşsanız seriye "geri dönün" çağrıma olumlu cevap verin bence. Bu arada son sezonun bir şekilde yeni çıkacak oyunları *South Park: The Fractured But Whole*'a bağlanacağını umuyorum. Daha önceki oyunları ve Broadway projeleri için de buna benzer bağlamalar yapmışlardı ama bu sezonu nasıl bağlayacaklarını çok merak ediyor ve iple çekiyorum. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Her ne kadar Kenny'i özlesem de bu sezon eksikliğini hiç hissetmedim diyebilirim. ★★★★★

○ **YARATICI:** Charlie Brooker ○ **OYUNCULAR:** Hannah-John Kamen, Chris Martin Hill
○ **IMDB NOTU:** 8.9 ○ **KANAL:** Netflix

BLACK MIRROR

3. SEZON



Black Mirror'ın başına gelenler biraz No Man's Sky'ın hikâyesine benziyor. Dizi İngiltere'de yayınlanan iki sezon (toplamda 6+1 bölüm) sonunda bir efsaneye dönüşmüş ama hem sadece üçer bölümlük sezonlar yapması hem de çok uzun zamana yayılması nedeniyle hayran kitlesi sınırlı kalmıştı. Yakın gelecek üstüne kafa yoran ama bugünle temas kurmayı da çok iyi başaran bir diziydi Black Mirror. Hele o şok edici ilk bölüm... Tüm zamanların televizyon için hazırlanmış en iyi 5 şeyinden biri olabilir The National Anthem bölümü.

Birbirimize kuytu köşelerde fısıldayarak "Yeni sezon çıkmış mı?", "Galiba tek parça bir şey yayınlanacakmış?" diye konuştuğumuz o eski günlerde, kendi dünyası içinde muhteşem bir diziydi. Derken Netflix diziyi transfer etti ve her yer Black Mirror haberleriyle doldu. Artık herkesin bildiği ve çok büyük umutlarla beklediği bir 3. sezon söz konusuydu ve bu beklentinin altında kalması normal olacaktı. Ama maalesef Black Mirror'ın düşüş hikâyesi "popüler olmadan önce severdim"den biraz daha acıklı...

Dizi bu sezon hep aynı küçük çemberin etrafında dönen, "gelecek sentetik olacak" dışında bir mesaj taşımayan bölümlerle çıktı karşımıza. Sanki aynı bölümün içinde, birkaç dakikalığına görüp ana fikre dâhil edebileceğimiz farklı sahneler 50'şer dakikaya yayılacak şekilde sündürülmüş ve haliyle sıkıcılaşmış. İzleyicinin algı gücüne hiç şans vermeyen, anlatmak istediklerinin altını çize çize bir hal eden, gereksiz uzunluktaki bölümlerle dolu Black Mirror. Bir de maalesef, yeni hiçbir şey söylemiyor. Yapay zekâ, insansı robotlar, sosyal medyanın geleceği, sanal evrenlerde yaşam gibi gayet sık rastladığımız temalar hep aynı kötü sona saplanıp kalıyor. Elbette parlak fikirler, iyi düşünülmüş ayrıntılar, ters köşeye yatıran sonlar da var dizi boyunca ama bunlar hem Black Mirror ortalamasının altında kalıyor hem de yeterince inandırıcı bir atmosferde sunulmadıkları için sezonun notunu pek de yükseltemiyorlar.

Yazıya başlarken bu kadar şikâyet edeceğimin farkında değildim. Bari bitirirken iyi bir şey söyleyeyim: Black Mirror, zekânıza hitap eden özel bir dizi, izlenmeyi hak ediyor. Ama keşke anavatanında kalsaydı. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: Daha iyisine hazırlamıştık kendimizi. ★★★☆☆

HABER

SNOWPIERCER DİZİ OLACAK



2013 yılında gösterime giren, Güney Koreli yönetmen Bong Joon-ho'nun farklı bilim-kurgusu Snowpiercer birilerinin gözünden kaçmamış olacak ki TNT kanalı tarafından ilk bölümü sipariş edilmiş bile. Dünyanın buzlar altında kaldığı bir gelecekte sürekli hareket eden bir trenin içindeki sınıf çatışmasına odaklanan film hayli iyi eleştiriler almıştı. Yapımcılar "bu zengin konsept içerisinde anlatılacak daha çok hikâye var" diyorlar. Bence de!



STRANGER IN A STRANGE LAND TV'YE UYARLANIYOR

Yıldız Gemisi Askerleri'nin de yazarı olan Robert A. Heinlein'ın 1961'de yayınlanan romanı Stranger in a Strange Land de bir Syfy dizisi olma yolunda. Mars'ta doğup büyümüş bir adamın dünyaya gelmesi ve buradaki adaptasyon sürecini anlatan roman zamanının ötesindeki öngörüleri ve hümanist görüşleriyle popülerliğini halen koruyor. İlginç olacaktır tahminimce.



BELGESEL ÖZEL

Her zihnin biraz açılmaya ihtiyacı vardır

PLANET EARTH II

David Attenborough yaşayan bir efsane. Dünya onun 50 küsur yıldır yaptığı belgesellerle pek çok insan ayağı değmemiş yeri keşfedip tanıdı. BBC destekli bu yeni seri ise 10 yıl önce ilkini izlediğimiz Planet Earth'ün devamı niteliğinde. Yine muazzam güzellikteki yerleri ve oraların son derece ilginç canlılarını keşfe çıkıyoruz. Gelişen teknoloji sayesinde daha önce görülmedik bir ihtişamla yansıtılan dünyamızı izledikçe insanların bu muhteşemlikle ne derdi olduğunu sordum kendime tekrar tekrar.

Kıymetli ekosistemlerin insan eliyle yok edilmesine de dikkat çeken belgeselin müzikleriyse Hans Zimmer imzalı. -Eren E.



LO AND BEHOLD, REVERIES OF THE CONNECTED WORLD

Werner Herzog'un bu yıl ürettiği bir diğer belgesel ise internet ve onun dünyayı nasıl değiştirdiği hakkında. Oldukça kapsamlı teknik bilgilerin dışında radyasyon hassasiyetleri olduğu için izole yaşamak zorunda olanlardan ölen kızı için nefret maili alanlara, video oyunu bağımlılarından eksantrik bilim adamlarına kadar epey farklı misafirler konuk olarak karşımıza çıkıyor. Herzog'un özellikle yapay zekâ ile ilgili kısımda sarf ettiği "Internet kendi rüyasını görmeye başlarsa ne olur?" (bir nevi Skynet gibi bilinç kazanması hali) sorusu çok çarpıcı ve zihin açıcı yanıtlara sahne oluyor.

İnternetin yaşamımızda nasıl bir yeri olduğu ve geleceğin neler getirebileceği üzerine, tüm teknoloji meraklıların ilgisini çekebilecek harika bir yapım Lo and Behold. -Eren E.

LIFE, ANIMATED

Oscar ödüllü yönetmen Roger Ross Williams, bu kez inanılmaz bir hikâyeyi belgesel haline getiriyor. Owen Suskind'in üç yaşında otizm spektrum bozukluğu olduğu ortaya çıkar ve aile nasıl davranması gerektiğine karşı yönlendirilmeye çalışılırken paniğe kapılır. Daha sonra Owen'ın en sevdiği şey olan Disney filmleri ile kendini ifade edebileceğini fark eden baba Ron Suskind, çeşitli Disney karakterleri vasıtasıyla Owen'ı zorlu yolculuğuna hazırlamaya çalışır. Sundance dâhil birçok film festivalinden ödülle dönen projede Owen'ın çocukluktan gençliğine duygusal ve eğlenceli hikayesini izliyoruz. -Emre K.





INTO THE INFERNO

Alman sinemacı Werner Herzog çoğunlukla deliliğin izini süren zorlu filmleriyle tanınır. Kendisinin 70'lı yıllardan beri tutkunu olduğu volkanlara geri dönüşü ise Netflix destekli bu belgesel sayesinde olmuş. Inferno size volkanların tüm dehşetini ve doğal hiddetini yansıtırken onlar hakkındaki bilimsel verileri minimumda tutarak yanardağların etrafında zamanla oluşan mitolojilerle ilgilenmeyi seçmiş. Bu ruhani bakışın en ilgi çekici ayağı ise şüphesiz ki dünyadan izole yaşayan Kuzey Kore'deki dağın anlatıldığı kısım. Tropikal adalardan birinde İsa benzeri bir Amerikalıya tapınılması ise algı sınırlarını zorluyor.

Filmini ince detaylarla zenginleştiren Herzog'un volkanlara kattığı ruhani hissiyat ise kesinlikle çok farklı bir belgesel izlediğinizi hissettiriyor. -Eren E.



BEFORE THE FLOOD

Leonardo DiCaprio, ünü sayesinde en bilinen çevreciler arasında bir yüz. Bu belgeselse onun yüzüyle ve bizim günahlarımızla bezeli. Bosch'un Dünyevi Zevkler Bahçesi adlı tablosuyla açılışı yapan belgesel, insanlığın doğuşundan bugününe dek ne kadar da bu rahatsız edici tablonun bir parçası olduğunun resmi.

DiCaprio tarafından Mordor'a benzetilen petrol kumu havzaları, ağaçları sapkın bir tutkuyla sökülmüş toprak... Böyle giderse 2041'de Kuzey Kutbu'na deniz yoluyla ulaşabileceğimiz gerçeği de cabası. Çünkü buzullardan eser kalmayacak. Acilen TV'lerde zorunlu yayın olarak sunulmaya başlanmalı. -Hazal



İLÜSTRASYON NİHAN SARI

CHINA MIÉVILLE

ELÇİLİK KENTİ



Galaktik boyutlu asimilasyon

China Miéville, neredeyse her kitabıyla yeni türler oluşturan, hayal gücü tekinsiz bir yazar. Onun her eserinde bir parça gerilir, kurguladığı rahatsız dünyalarda hevesle sürükleniriz. Şimdiyse Elçilik Kenti adlı eseriyle bize geri döndü.

Elçilik Kenti, Miéville'in o meşhur sosyalist yanının en bariz biçimde hissedildiği romanı. Üstelik bu defa bilim kurgu türünde yazmış. Dilin canlılar üzerindeki etkisini, insan bir Elçi'nin barışçıl bir uzaylı halkı nasıl delirttiğini göstererek gözler önüne seren yazar, siyasetin kirli yüzünün ve siyasetçilerin ağızlarından çıkanlarının halk üzerindeki korkunç etkilerini işlemiş.

Elçilik Kenti, Miéville'in çılgın kurgularını özlemiş olanlar ve bilim kurgu tutkunları için harika bir kitap. -Hazal

EDİTÖRÜN NOTU: İçerdiği özgün etmenlerle yine sınırları zorluyor. ★★★☆☆

CHRISTOPHER DELL

OKÜLT, CADILIK VE BÜYÜ

Hayatın anlamı hiç bu kadar karanlık olmamıştı

Yapı Kredi Yayınları, harika çevirileri ve kaliteli kitap seçimleriyle çok uzun yıllardır ülkemizin en önemli yayınevleri arasında. Açıkçası bir okur olarak, üzerinde YKY yazısını gördüğüm her kitabı bugüne dek gözüm kapalı aldım ve okudum. Kurgu ya da içerik olarak sevmediklerim elbette oldu, fakat çeviri, editörlük ve baskı gibi konularda bir an bile pişman olmadım. Şimdi YKY bu kaliteli işlerine ilginç bir külliyat kattı. Daha önce aynı yayınevinden çıkan *Mitoloji: Hayali Dünyalara Eksiksiz Rehber* ve *Canavarlar: Garip Yaratıklar Kitabı* gibi kitapların yazarı olan Christopher Dell'in *Okült, Cadılık ve Büyü* adlı dev eserini dilimize kazandırdı! Bu ciltli ve resimli eserde Taş Devri şamanlarından başlayıp modern dünyanın büyücülerine dek uzanacağımız uzun çağlar ve kültürler var. Özellikle rasyonel düşüncenin hakimiyetinin arttığı çağımızda, hâlen daha büyü inancının yaşıyor oluşuna ışık tutması ve çok nadir bulunan kaynaklardan faydalanması dolayısıyla oldukça önemli bir koleksiyon parçası bu kitap. Eh, böyle büyük ve ciltli bir kitap olunca cepleri de yakıyor tabii. Fiyatı yüreğimi dağlasa da, aklıma hayalime gelmeyecek şeylerin rehberi oldu. -Hazal



EDİTÖRÜN NOTU: 400'den fazla resim eşliğinde, dünyadaki büyü tarihine dair kolay kolay bulunamayacak bilgiler içeriyor. Gel de mest olma şimdi! ★★★★☆



PAOLO BACIGALUPI

SUDA BIÇAK İZLERİ

Kendi Kendini Yiyen Yılan: İnsan

Paolo Bacigalupi'yi biz ilk kez 2012 yılında, Kurma Kız adlı bol ödüllü eseriyle tanımıştık. 24. yüzyılda geçen bir distopya olan Kurma Kız ağzımızın ortasına tekme atan cinstendi hani. Okuduktan sonra etkisinden 3 gün çıkamamış, mazoşistçe yazarın başka kitapları için kıvranmıştım. Şimdiyse başka bir yayınevinden Bacigalupi'nin yepyeni bir eserine kavuştuk. Suda Bıçak İzleri, tıpkı Kurma Kız gibi bilim kurgusal bir distopya. Yazarın sert stili bu kitapta da mevcut. Yani, bu kitaptaki olaylar da oldukça "sert". Öte yandan, bu defa konumuz "susuzluk". Petrolden, altından ve hatta başka insanların hayatından bile daha değerli hâle gelmiş olan su, yeni bir savaş nedeni de aynı zamanda. Suda Bıçak İzleri de insanların kendi mahvettikleri dünyada daha ne kadar çirkinleşebileceklerini anlatıyor. **-Hazal**

JAMES MCBRIDE

TALİH KUŞU

Talih kuşu köleliğe karşı

Günümüzde insanlarına köleliğin ve ırk ayrımcılığının yasak olması çok doğal geliyor kuşkusuz. Oysa özellikle 19. Yüzyıl sonlarında, yeryüzünde birçok insan köleliğe, ırkçılığa karşı özveriyle mücadele etmiş. Romanımız bu dönemin başlarında geçiyor. 1856'da efsanevi kölelik karşıtı John Brown, talihsiz rastlantılar sonucu "Soğan" lakabını taktığı ve kız sandığı siyahi çocuk Henry'yi yanına alır. Öyküyü yıllarca "Henrietta" kimliğinde yaşayan Henry'nin ağzından dinleriz. Hayli ciddi konuları esprili ve iyimser bir ton eşliğinde anlatabilmiş yazar J. McBride. Eşitlik ve özgürlük uğruna özveride bulunan isimsiz kahramanları anmak adına okumanızı tavsiye ederim bu ilginç romanı. **-Noyan**

YENİ ALBÜM

GÖKTUĞ YÜKSEL

METALLICA

HARDWIRED... TO SELF-DESTRUCT



"PİLİMİZ BİTMEDİ, BİTMEYECEK..."

Sekiz sene, dile kolay, tam sekiz sene bekledikten sonra Metallica'nın son albümü Hardwired to Self Destruct'a kavuşmanın sevinç ve gazı içindeyim. Yazın sonlarına doğru "18 Kasım" sürprizi verildikten ve de sonbaharda teker teker yeni şarkılar klipleri ile bizlere sunulduktan sonra albüm en sonunda geçen Cuma çıktı. Çocukluktan beri Metallica ile büyümüş, abilerimle sahneye çıkıp şarkı söyleme şerefine bile erişmiş, yüreğimde sonsuz bir Metallica aşkı taşıyan biri olmama rağmen, objektif bir albüm incelemesi yapmaya çalışacağım..

Piyasaya sürülen ilk şarkı "Hardwired" açıkçası bana direktman "30 sene sonra Kill 'Em All" heyecanını yaşattı. Her ne kadar ilk dinleyişte aşk yaşayamasam da ve de şarkının sözlerini Hetfield kalitesinden biraz düşük bulsam da, parçaya sonradan alıştım ve albümdeki favorilerimden biri haline geldi. Atlas, Rise! ise bana benzer şekilde sanki Ride the Lightning'e girememiş, 32 sene bir kenarda saklı tutulmuş ve bu albümde yer bulmuş bir şarkı gibime geldi. Aynı zamanda albümdeki üçüncü favorim oldu. Vokallerin bazı yerlerinde "yirmili yaşlarda James'i duydum" diyenler var... :P

Moth Into Flame ise benim için son 8 yılın "Master of Puppets"'ı oldu. Evet trendin farkındayım, sanki şarkı sıraları, albüm sıraları gibi oldu ama hakikaten duygularım bu yönde. Önceki albümdeki "All Nightmare Long" benim için yeni milenyumun Master of Puppets'ı idi, son albümde de Moth Into The Flame'i çok rahat bir şekilde aynı kaseye koyabilirim. Klibi ilk izlediğimde "oha lan" dedim ve defalarca dinledim. Bıkmadım.

Albümdeki en iyi ikinci şarkının "Halo on Fire" olduğunu düşünmekteyim. Bu da hem bende hem de albümün tartışmasını yaptığım çoğu arkadaşımda "abi 50 defa üst üste dinledim" muhabbetini yarattı. Direkt albümün "Unforgiven 4'ü" diyebiliriz. Tek kelime ile harikulade bir eser olduğu düşüncesindeyim. Hem müziksel açıdan hem de sözler açısından anında bir klasik oldu bence. Allure, Allure... "Sweetness Obscure..."

Diğer şarkılar sanki Load ve Reload albümlerinden çıkıp gelmişler gibi. We're Dead My Friends ve Dream No More bariz Re-Reload olmuş.

ManUNkind'ı ilk dinlediğimde ise "ulan Iron Maiden mı dinliyoruz" dedim, taa ki davullar girene kadar. Am I Savage, St. Anger zamanlarından çıkıp gelen ilk şarkı olmuş, fena değil ama ben pek ısınamadım açıkçası. Albümdeki zayıf halka.

Kapanış ise bana My Apocalypse'i anımsatan Spit Out The Bone ile yapılıyor. Ayrıca albümdeki tek bas solosu da bu parçada. Dinamik ve gaz bir şarkı ancak bir Metallica klasiği diyemeyeceğim.

Genel olarak Metallica'nın son albümü kanımca harika olmuş. Hızlı, gaz, uzun, epik parçalar, muhteşem riffler, Lars'ın double cross'ları, Kirk'ün muhteşem "wahlı" soloları ve Rob'ın "duyulabilen" bas motifleri... Her şey çok güzel harmanlanmış.

Sonuç olarak sekiz seneden sonra Thrash Metal'in babalarını yepyeni motiflerle görmek, dinlemek bana büyük zevk verdi . Metallica'nın şimdiye kadarki albümlerinin resmen bir özeti gibi bir şey olmuş. "Metallica bozdu ya" şeklinde ortada dolanan arkadaşlara cevap niteliğinde... Birth, School, Metallica, Death!

OGZ AHALİSİ ALBÜM İÇİN NE DEDİ

ALİ: Metalica Load'dan sonra bozdu yeeeeee.

EMRE K.: Davulları Lars reyizin çaldığını düşünmüyorum :(

ESER: Son iki albüme göre çok daha iyi ama albüm genelinde müzikal açıdan bir bütünlük olmadığı için biraz tribute kıvamında olmuş.

GENCER: Albümün en beğendiğim parçalarının Spit Out The Bone ve Now That We're Dead olmasının yanı sıra babalara saygımızdan dolayı olmamış demek haddimiz değil.

BARAN: Metallica yine beklentileri hiçe saydı ve kendi istediğini yaptı, tıpkı son 35 yılda olduğu gibi.

DENİZ: Sadece Murder One'ı yayınlasalarmış mesela albümden çok daha büyük etki yaratabilirlermiş.

TUĞBEK: Metallica'nın kara albümden bu yana yaptığı en güzel müzik olmuş. Ses olarak eski günlere dönmeye çok çabalamışlar, ama ellisinden sonra insan aynı kalitede şarkı yazamıyor tabi.

ALBÜM RESMEN OTUZ SENE SONRA KILL'EM ALL HEYECANINI YAŞATTI BANA

EDİTÖRÜN NOTU: Metallica'nın 33–34 senelik kariyerinin özet geçildiği, harika bir albüm. Birkaç zayıf parça hariç, bildiğimiz, özlediğimiz, aşinası olduğumuz Metallica, 8 sene sonra yine bizlerle! ★★★★☆



TESTAMENT
BROTHERHOOD OF THE SNAKE

Yeni albüm nasıl mı olmuş? Hayvan gibi olmuş. Tüm şarkıları yazan Eric Peterson albüme resmen ruhunu koymuş, Chuck Billy vokal gücünden zerre bir şey kaybetmediğini göstermiş, Skolnick yine sololarda döktürmüş, Hoglan dehşet bir davul performansı sergilemiş, gruba geri dönen DiGiorgio'nun inanılmaz basları eşliğinde ortaya Testament'in bugüne kadar yaptığı en iyi albümlerden biri çıkmış.

Daha ilk dakikadan kafa sallamaya başlatan *Brotherhood of the Snake* ve *The Pale King*'den dehşet bir melodiye sahip *Stronghold*'a, ortasında tüyleri diken diken eden, Türk ezgilerinin yer aldığı *Neptune's Spear*'den (albümdeki favorim) süper bir kapanış yapan *The Number Game*'e kadar albümde tek bir zayıf şarkı yok desem yeridir.

Baştan sona thrash ziyafeti sunan albüm ile Testament masaya yumruğunu vuruyor ve "thrash mi istediniz aslanım, o zaman gelin hele" diyor. Emin olun şu kalibrede bir albümü Metallica yapsa yer yerinden oynardı ama neyse ki hâlâ Testament ve Megadeth gibi "e yaşlandılar artık" bahanesinin işlemediği gruplar var da içimizdeki thrash ateşini beslemeye devam ediyorlar. -Eser

EDİTÖRÜN NOTU: Testament son dakikada vurdu ve gol oldu. Yılın thrash albümüne merhaba deyin.
★★★★★



AVANGED SEVENFOLD
THE STAGE

Avenged Sevenfold'un yeni albümü **The Stage**, kimsecikler duymadan 28 Ekim'de sürpriz şekilde çıktı. Grup yeni albümüyle gene tarz değiştirmiş ve bu sefer de uzay, evren, yapay zekâ, insanlığın geleceği temalı bir albüm yapmışlar. Keza melodiler abartmıyorum bilimkurgu filmlerinde kullanılabilecek cinsten, hatta albüm 15 dakikalık Exist parçasının sonunda yer alan ve Neil deGrasse Tyson'ın albüme özel yazdığı konuşma ile kapanıyor. The Stage şüphesiz grubun şimdiye kadarki en farklı çalışması, ama en iyisi mi olmuş, orası tartışılır. Kendi adıma başta klibi başlı başına bir efsane olan The Stage olmak üzere, Fermi Paradox, Sunny Disposition, Angels, Higher ve Roman Sky parçalarını hayli beğendim. Sözün özü *City of Evil* gibi kaliteli fakat sindirmesi biraz zor bir albüm, o yüzden notunuzu vermeden önce birkaç kez dinlemenizde fayda var. -Emre S.

EDİTÖRÜN NOTU: Uzaya koloni kurulursa ve orada yaşamaya başlarsanız alın bu albümü yanınıza. Atmosferi tamamlar.
★★★★☆

BON JOVI
THIS HOUSE IS NOT FOR SALE



2000 yılındaki efsane Crush'tan beri yaptığı albümlerin hiçbirinden pek tat alamadım Bon Jovi'nin, Yeni albüm de farklı olmadı ne yazık ki. Grubun 30 yıllık gitaristi Richie Sambora'nın ayrılması, yerine Phil X'in geçmesi sound ve enerji anlamında pek fark yaratmamış doğrusu. Yanlış anlamayınız, Jon Bon Jovi'nin o kendine has sesini dinlemek her zaman tatlı bir şey. Şarkılar da kötü değil ama özellikle iyi diyebileceğim bir şey de yok. Adını anmama gerek olmayan o malum coşturucu Bon Jovi şarkılarının veya malum Bon Jovi baladlarının yanına bile yaklaşamıyorlar. The Devil's in The Temple, Scars On This Guitar, Come On Up To Our House gibi adının anılmasını hak eden, ön plana çıkan şarkılar olsa da çoğu başlıyor, dinliyorsunuz, bitiyor. Ne bir şey hissettiriyorlar, ne de bir iz bırakıyorlar. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: Sesini seviyorsanız şu dediğim şarkılara bir göz atın ama gerisi sadece hayranları için. ★★☆☆☆

STING
57TH & 9TH



80'lerin ortalarından 2000'lerin başına kadar bir Sting fırtınası esmişti hatırlarsanız. Bu, sahne adını Bilbo'nun kılıcından alan sakin ruhlu Britanyalı'nın 13 yıldan sonra çıkardığı ilk rock albümü, bizi kariyerinin çeşitli zirvelerinde gezdirmeye gelmiş. Enerjik bir açılış yapan kayıt tempoyu çok düşürmeyerek 37 dakikalık süresini gayet ekonomik kullanıp arada Inshallah gibi yeni bir Sting klasiğini de bizlere armağan etmiş. 50,000 bu yıl kaybettiğimiz müzisyenlere adanmışken albümü kapatan Empty Chair ise öldürülen gazeteci James Foley için yazılmış. Sıkılmadan saatlerce dinlenebilecek, özellikle 87'deki ...Nothing Like the Sun 'dan izler taşıyan bu hafif rock albümü yaklaşan soğuk günlerde içinizi ısıtacaktır. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Enerjik, keyifli ve yormayan bir albüm.
★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

MARCH COMES IN LIKE A LION

Honey & Clover İzlemiş Miydiniz?

Arkaya 70'lerden tıngır mıngır bir albüm açtım, süt veya benzeri bir şey kalmadığı için acı acı içmek zorunda kaldığım kahvemi bitirdim, boynumu bükmüş masaya yasladığım ellerime bakıyor ve bir yandan "aslında sade kahve de o kadar kötü değil" diye, bir yandan da ne yazsam diye düşünüyorum. Aşağı yukarı 15 yıldır hararetle anime izleyen biri olarak hayatta en çok beklediğim animeye kavuştum. Ne yazabilirim, ne yazsam hislerimin birkaç gramını size aktarabilirim? Bir yandan bu animenin beni gözlerimi yaşartacak kadar mutlu ettiğini, bir yandan da aslında hayal kırıklığı içinde olduğumu nasıl anlatabilirim..?

Şu karşınızdaki insancağızın karakterini ölçseniz kaç gram eder bilemiyorum ama bu kırık dökük karakterdeki birçok taşın yerine oturmasını sağlayan, bu yazıları yazan kafanın algılayabildiği mükemmellik tanımına her saniyesiyle uyan, özel bir yapımdır Honey & Clover. Kendisi için denizler boyunca övgüler dizebilirim, keşke elimde sihirli bir değnek olsa da iradenizi ele geçirip zorla izletebilsem. Mangakası Umino Chika'nın, onun ardından başladığı, yıllardır süren ve mükemmellik konusunda Honey & Clover'ı aratmayan mangasından uyarlama *March Comes in Like a Lion* (3-gatsu no Lion).

Serinin ne hakkında olduğundan bahsetmek biraz zor. Çünkü tematik olarak "karakterler var, yaşıyorlar normal"den çok daha fazlası yok. Kedili, çocuklu, eğlenceli, sevimli bir tarafı da var *March Comes in Like a Lion*'ın ama daha isabetli kelimeler kullanmak gerekirse "dramatik" ve "psikolojik" bir seri kendisi.

Bu iki kelimenin çağrıştırdıklarının farkındayım, uç noktadalarmış gibi bir hisleri var ama seri öyle bir seri değil. Hani senin benim kafamızda dönüp duran, kelimelere dökmekte zorlandığımız; tanımlayamadığımız veyahut bizi açıklığa çıkaracak o çözümü bulamadığımız için göğüs kafesimizi sıkıştıran o çıkışsızlıklarımız var ya, onlarla ilgili *March Comes in Like a Lion*. Animenin içinizi okuduğunu hissedeceksiniz. Şu dünyada sizi hiç tanımasa bile iç dünyanızı anlayabilen, size erişebilmiş birilerinin olduğunu görüp mutlu olacaksınız. Oradaki kelimeler sonraki hayatınızda kendinizi tanımlayabilmeniz için size yardımcı olacak.

"Hayal kırıklığı" tabirini kullandım yukarılarda. Sebebi anime için seçilen stüdyo. Bir Shaft animesi bu önümüzdeki ve aslında Shaft sevdiğim bir stüdyodur. *Monogatari* serileri, *Zetsubo-sensei*, *Madoka Magica* ve daha birçok yapımını severek, hatta hayranlıkla izledim. Ama Shaft tarz sahibi bir stüdyo, bir animenin Shaft yapımı olduğunu saniyesinde anlayabilirsiniz. Bu, sıkıntı.

Çünkü *March Comes in Like a Lion*, en uygun tabiriyle "normal" bir seri ve normal bir şekilde animeleştirilmesini isterdim. Nasıl diyeyim, *Inside Out*'u David Lynch'in yönettiğini düşünün mesela. Uymaz. Olması gerektiğinden daha stilize olur. *March Comes in Like a Lion* özenli bir şekilde animeleştirilmiş ama bazen *March Comes in Like a Lion* değil "Shaft animesi" izlediğiniz gözünüze sokuluyor, bundan biraz rahatsızım. Ama tabii esas materyal mükemmel olduğundan büyük oranda göz ardı edebiliyorsunuz bu durumu, yalnızca umduğum "normal mükemmelliği" bulamadığım için biraz kırgınım.

March Comes in Like a Lion, tıpkı *Honey & Clover* gibi kendine has, özel bir yere sahip olacak anime dünyasında, orası şimdiden kesin. Sadece ve sadece stüdyo seçiminden dolayı *Honey & Clover*'ın efsanelik mertebesine ulaşamayacak, tek minik negatif noktası o açıkçası.











YENİ ANİMELER

■ First-Time Gal, Vatican Miracle Examiner, Ikemen Sengoku, Alice to Zouroku, Koro Teacher Quest, Nanbaka (2. sezon), Ai Mai Mi (3. sezon). E bu kadar mı? Yeni duyurular bakımından kesat aymış.

■ Fate külliyatının en yan oyunlarından **Fate/Grand Order**'ın tek bölümlük bir animesi çıkıyor. Milyon tane hizmetkârın olduğu oyunun tek bölümde nesini anlatacaklar bilemedim ama Fate işte, izlenir.

■ **Hozuki no Reitetsu**'nun yeni animeleri gelecekmiş. İlk önce tek bölümlük bir şey çıkacak, sonrası belirsiz.

■ **Mechanical Arms** isminde tek bölümlük bir anime için Kickstarter başlatılmıştı ve kampanya bütün ekstra hedeflere ulaşarak sonlandı.

■ Jazz esintili 4 bölümlük harika Gundam OVA'sı **Thunderbolt**'un ikinci sezonu geliyor.

■ Baskıyı durdurun! **Code Geass**'ın devamı duyuruldu: Lelouch of the Resurrection. Film mi seri mi olacağı bilinmiyor.

ANİME STİLİ CADILAR BAYRAMI

Özel günleri tatlı tatlı görsellerle kutlayan stüdyolara sevgiler!







KISA KISA

■ Live-action **Ghost in the Shell** ve **Fullmetal Alchemist** filmlerinin fragmanları yayınlandı. FMA'dan cacık olmaz da GitS ortalama üstü olacak gibi.

■ Bu günün geleceğini hepimiz biliyorduk sanırım. **Miyazaki** yine emeklilikten dönmek istiyor. Stüdyoya yeni film yapma talebini iletmiş ve henüz proje onaylanmamış olsa bile çalışmalara başlamış. Şikâyet etmiyorum tabii, başımızın üstüne Miyazaki üstat!

■ **Bleach**'in mangakası Tite Kubo, Twitter hesabından şu an neler yaptığıyla ilgili çizdiği minik bir manga paylaştı. Ya boş boş takılıyor, ya da Dragon Quest oynuyor adam. Sonrasında da Mayuri cosplay'i yaptı ve onu paylaştı. Alışık değil tabii çalışmamaya, canı sıkılıyor.

■ Geçen ay tartışma yaratan **Tokyo Comic-Con**'da erkeklerin crossplay yapmasına dair yasak geri çekildi.

■ Şu ananaslı kalemli elmalı video malumunuz. İşin içinde elma olunca **Ryuk** da bir video çekeyim demiş: tinyurl.com/ogz-110-ryuk

■ Geçen ayki biten manga haberlerinden sonra bu ay güzel yeni manga duyuruları var. En beyin zarar ziyanı gerçekleştiren serilerden Arakawa Under the Bridge'in mangakası **Black Night Parade** isminde yeni bir mangaya başlıyor. Öykü karanlık bir Noel Baba'nın etrafında dönüyormuş (ya ne olacaktı?). Bunun dışında 20th Century Boys'un **Naoki Urasawa** da 2017'de yeni bir seriye başlayacakmış. En sevdiğim komedilerden **School Rumble**'a da tek bölümlük bir şey çıkmış olması lazım şu sıralarda.

■ Ama tabii biten veya araya giren manga haberlerine özlem duymanızı yüreğim kaldırmaz. Fena bir popülerlik yakalamayan bol yemekli manga **Toriko** bitti. **World Trigger** da mangakası Daisuke Ashihara'nın sağlık sorunları nedeniyle süresiz bir şekilde araya girdi.

■ Ai Yazawa birkaç ay önce "bir gün geri döneceğim ve **Nana**'yı bitireceğim" şeklinde bir röportaj vermiş ve tüm sevenlerine kalp krizi geçirtmişti. Bu ay da bir dergiye birkaç Nana görseli çizdi. Isındırıyor gibi kendini. Umabilir miyiz ki acaba..?

■ **Orange Road**'un mangakası Izumi Matsumoto beyin sıvısıyla ilgili bir hastalık geçirmiş ve atlatmıştı ama metroya yetişmeye çalışan bir hödüğün ittirmesi sonucunda kafasını vurmuş ve hastalık nüksetmiş. Maalesef durumu da kötüye gidiyormuş.

■ Gainax ve Suudi Arabistan'dan bir şirket birlikte 3 dakikalık, Arabistan'da geçen **Desert Knight** bir anime fragmanı yaptılar. Başka stüdyo olsa anlarım ama Gainax ve Suudi Arabistan? tinyurl.com/ogz-110-desert-knight

■ Yaklaşık 14.000 kişiye en çok devamının yapılmasını istedikleri animeler soruldu. **Tiger & Bunny** açık ara birinci geldi, Psycho-Pass ve Mononoke de onu izledi.

■ Ve tabii sırada en çekici siyah saçlı anime kızları anketi var. Birincilik tabii ki de moe moe kyun tezahüratları eşliğinde K-On'un **Mio**'suna gidiyor. Snafu'dan Yukino ikinci, Hyoka'dan Eru da üçüncü sırada yer almış.



KORKUTUCU DUDAK OKUMA REKORU

Anarşist buff'ıyla gezeceğiz artık



Kitaplarda okuduğumuz, filmlerde karşılaştığımız ütopik dünyalara epsilon komşuluğunda gezindiğimiz gerçeği beni korkutuyor. Olumsuz sonuçlar doğuracak teknolojik gelişmelerle ilgili haberleri okuduğumda hafif bir ürperme hissi olayın öneminden öte doğurabileceği kötü sonuçlar yüzünden geliyor. Tabii bu demek değil ki bilim yerinde saymalı.

Oxford Üniversitesi'nden bilim insanlarının hazırladığı LipNet isimli yazılım programı dudak okuma konusunda % 93,4 başarı ile rekor kırmış. Deneyimli dudak okuyan insanların % 79,6, ortalama insanların % 52,3 seviyesinde kaldığını göz önünde bulundurursak bu gerçekten önemli bir rekor.

Arkasında güçlü bir modelleme yatan bu sistem benzer programlardan farklı olarak kelime yerine cümle bazlı çalışıyor. Google'ın yapay zekâ bölümü DeepMind'la birlikte hareket eden araştırmacılar 30 binden fazla video üzerinde yaptıkları çalışmada programın başarılı olması nedeniyle gelinen süreçten mutlular. Ancak deneyde kullanılan video içeriklerinin emir cümlesi, rakamlar ve renkler gibi belirli kelime setleriyle sınırlı olması, kat edilecek daha çok yolun olduğunu belirtiyor. İşin içine aksan girdiğindeyse konu şenlenecektir. Örneğin şimdilik İngiliz aksanındaki bazı sesleri karıştırıyormuş.

Araştırmacıların işitme yardımı, gürültülü ortamlarda anlaşabilme ve ses içermeyen videolara konuşmaları ekleme konularında oldukça faydalı olacağını belirtmelerine katılmakla beraber, son günlerin popüler konusu olan yapay zekânın bizi alt etme kurgusunda da önemli bir yere sahip olabileceği enteresan bir gerçek. Şaka (!) bir yana, açık dünyada insanların konuşmalarını öğrenebilme potansiyeli de ayrı bir tartışma konusu olarak aklımızın bir köşesinde durmalı. -Ares

CYBORG ÇAĞI YAKLAŞIRKEN

Beyin dalgalarıyla robotik uzuvlar kontrol edilebilecek!

"Ne yani şu an beyin dalgalarıyla robotik uzuvlar, protezler kontrol edilmiyor mu ki?" dediğinizi duyar gibiyim. Ama cevap maalesef olumsuz. Aslında bugünkü protez teknolojisi çoğu engelli bireyin hayatını büyük ölçüde kolaylaştırsa da maalesef darboğazdan azade ve kusursuz işleyen bir teknoloji değil. Yapılan işlem sinir uçlarının birbirine bağlanması yoluyla uzuvların hareket ettirilmesi ve bu aynı zamanda protezle kısıtlı duyu hissi demek. Ayrıca tıbben de sinirlerin bağlaması işleminin oldukça zor olduğunu ve bu işleminin kişinin yüzeysel sinirlerini bozabildiğini belirtelim.

İşte tüm bu sıkıntılara bir çözüm getirmek adına Washington Üniversitesine bağlı GRIDLab biriminde yeni bir teknoloji üzerine yoğunlaşılıyor. Çalışmayı gerçekleştiren ekip sinir sisteminin farklı bölümlerinde iki yollu iletişimi sağlamaya yarayan bir elektronik sistem üretmiş. Bu sayede kullanıcı hem düşünce yoluyla uzuvlarını hareket ettirebiliyor, hem de elindekinin ağırlığını hissetmek suretiyle uzuvdan beyine geri bildirimde bulunuyor. Peki, bu sistem nasıl işliyor? Öncelikle gönüllü olan hastaların beyin yüzeylerine ElectroCorticoGraphic (ECoG) adı verilen elektrotlar yerleştiriliyor. Beyinden gelen uyarının şiddetine, frekansına ve yoğunluğuna göre proteze ilgili kodlar giriliyor ve bu kodlar yoluyla protez düşünülen hareketi gerçekleştirmiş oluyor. Aynı zamanda proteze sensörlü bir eldiven giydirilerek, sensör-elektrot arası iletişim yoluyla beyne duyu hissi (dokunma, ısı vb.) geri bildirilmiş oluyor.

Şu an için oldukça ilkel sayılabilecek kodlar kullanılmasına rağmen, söz konusu teknoloji ilerisi için umut vadediyor. Şimdiden protez ayaklar için uygun duyu sensörlü çorap dahi geliştirilmekte. Ama bu teknolojinin şöyle bir tarafı da var: Yeterince ilerlediğinde içine doğduğumuz bedenle muhtemel robot bedenlerimiz arasında hissiyat olarak hiçbir fark kalmayabilir. Biri SOMA mı dedi? -İhsan A.



KARA MADDE VE KARA ENERJİ KOMPLE YALAN MI?

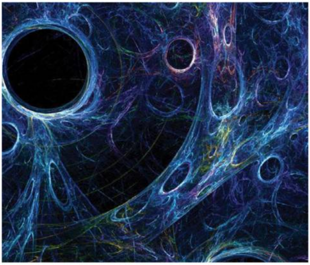
O kadar da teori yazmıştık, boşa mı gidecek şimdi?

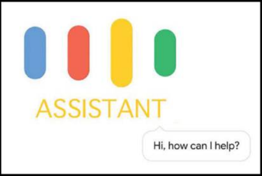
Bildiğimiz bütün maddeler evrenin 5%'ini kaplıyor. O koca galaksiler, yıldızlar, gezegenler hepsini üst üste koyun ancak bu kadar ediyorlar. Peki evrenin geri kalanında ne var, boşluğu ne dolduruyor? Yapılan hesaplamalara göre 25%'i karanlık madde, geri kalan 70%'i de karanlık enerji işgal ediyor ama ne yazık ki ikisini de göremiyoruz, hatta ne olduklarını ya da nasıl çalıştıklarını dahi bilmiyoruz. Buna rağmen bilim insanları varlıklarından gayet eminler. Galaksilerin meydana gelmesi için karanlık maddenin olması gerekiyor çünkü normal çekim kuvveti bu büyük gökcisimlerini bir arada tutacak kadar kuvvetli değil. Işığı yansıtmadığı ve yaymadığı için onu göremiyoruz lakin karanlık madde, yoğun olduğu bölgelerde çekim kuvvetli ile etkileştiğinde ışık sapmaları oluyor ve bu yüzden varlıklarını, orada olduklarını biliyoruz. Karanlık enerjiyse evrenin hızlanarak genişlemesine neden olan kuvvet...

Fakat Erik Verlinde'in yeni varsayımına göre ne karanlık madde ne de karanlık enerji var. Varsayımını Gelişken Çekim Kuvveti olarak adlandırıyor. Düşüncesine göre çekim kuvveti gelişken bir fenomen ve temel kuvvetlerden biri değil. Uzayzamanın kendi yapısı içinde birikmiş temel bilgi parçacıklarının bir ürünü. Bu açıklama karanlık enerji ve maddenin bilinmezliği kadar kulağa gizemli geliyor.

Yaptıkları gözlemlere göre varsayımının uyuştuğunu, varsayımını kullanarak Samanyolu'nun merkezindeki yıldızların hızını karanlık madde olmadan hesaplayabildiğini söylüyor. Klasik fiziğin temel taşı olan izafiyet teorisini kara deliklere ya da Büyük Patlama'ya uygulayamadığımız için devreye kuantum fiziği girer. Fakat Verlinde'in teorisinin aradan kuantum fiziğini çıkartarak evrenimizin davranışlarını açıkladığı ileri sürülüyor.

Büyük bir iddia çünkü halen evrenin neden hızla genişlediğini ve buna rağmen galaksileri hangi gücün birbirine bağladığını açıklayamıyor. Şahsen gözlemlediğim kadarıyla bu tür iddialı ileri adımlar genellikle geri çekilmek zorunda kalıyorlar. İki sene önce kara deliklerin olmadığının varsayılması buna iyi bir örnek olabilir. Verlinde eğer haklıysa kuantum fiziğini evrene uyguladığımız bütün teorileri çöpe atmamız gerekiyor ki bu da kulağa fazla iddialı geliyor. Ama tabii neden olmasın? -Nurettin





GOOGLE DA YAPAY ZEKÂ İŞİNE GİRİYOR

Savaşta taraf değiştirene hain denir!

Bu ay yapay zekâyla ilgili bir sürü gelişme oluyor, hatta birini önceki sayfalarda aktardık bile. Ancak bir de Google'dan gelen yeni bir haber var. Üstelik gündelik hayatımızı daha çabuk ve derinden etkileyeceği her halinden belli. Yakın zamanda düzenlediği bir etkinlikle Google, hayatımıza sokacağı yeni birtakım ürün ve konseptleri şatafatlı bir şekilde tanıttı. Peki, nedir bu yenilik adı altında sunulanlar?

Öncelikle Google'ın sunumunu yaptığı ürünlerin arasında öne çıkanlardan bir bahsedelim: Firmanın ilk akıllı telefonu Pixel, Google Home hoparlörü ve akıllı ev kontrolcüsü. Aslında Amazon'un Echo'su ya da bir iPhone 7 yanında sönük bile kalabiliyor bu ürünler; ancak Google'ın asıl sürprizi tüm bu donanımların merkezine oturttuğu Google Assistant adındaki yapay zekâ. Söylendiğine göre Apple'ın Siri'sine göre çok daha konuşkan bir yardımcı olacak Google asistanı bizlere.

Elbette ki söz konusu mesele sadece sizin sesli komutlarınızı dinleyerek iş gören, atıl bir makinenin varlığından ibaret değil. Asistan sizin gündelik aktivite ve alışkanlıklarınızı öğrenecek ve buna uygun olarak "muhabbet açacak". Ayrıca Google hesabınızdaki hareketliliğinizi izleyerek edineceği bilgileri de, gene sohbet konusu olarak karşınıza çıkarabilecek. Sizin kendisinin yardımına başvurduğunuz durumları da kaydederek, size daha efektif bir şekilde yardım etmeye çalışacak. Asistanın şu an için sadece Pixel, Google Home ve mesajlaşma uygulaması olan Google Allo'da kullanılabilir durumda olması planlanıyor. Ama elbette ki üçüncü parti uygulamalarda da kendisini zamanla göreceğizdir.

Buraya kadar her şey iyi hoş da, bu mahremiyet durumları ne olacak ey Google? Yani düşünsenize bir yapay zekâ sizin tüm telefonunuza, gündelik hayattaki alışkanlık ve aktivitelerinize, kısacası sizinle ilgili her şeye vakıf olacak. Açıkçası Google'ın, son senelerde kullanıcıları zorladığı hepsi bir arada yaklaşımından dahi rahatsız olan bendeniz, asistan kardeşimizin her türlü özelime vakıf olup bana önerilerde bulunması fikrinden yüz kat daha rahatsız olurmuşum gibi geliyor. Böyle yemek yaparken hemen asistana seslenip tarif sormak, düğünün ilerleyen saatlerinde kasap havası diye seslenmek ya da ajandamızı sekreter gibi bu arkadaşa düzenletmek kulağa elbette hoş geliyor ama tuvalette kalma süresine kadar her şeyimi bilen bir yapay zekâ da çok korkutucu yahu! Neyse ya, hayattaki en büyük sırrımız bu olsun. -İhsan A.

AYIN AKSESUARI: OYUNCU KLAVYESİ

Parmak basılası bir ekipman



Razer BlackWidow Chroma RGB

Geçen ayki oyuncu faresi kadar olmasa da, iyi bir oyuncu klavyesi de rekabet rüzgârlarının sert estiği oyun türlerinde önem taşıyabiliyor. Yine daha çok oyuncu alışkanlıkları ve estetik kaygıların ön plana çıktığı bir elemanla karşınızdayız bu ay. Peki iyi bir klavye seçerken nelere dikkat etmeli?

Öncelikle oyuncu klavyesi dendiğinde sıklıkla mekanik klavyelerden bahsedileceğini bilin. Uzun ömürlü ve sağlam oluşlarının yanı sıra, daha yüksek tepkime performansına sahip oldukları da aşikâr. Bundan kasıt da şu: Standart klavyeler kauçuk esaslı olduklarından tuşları daha derinlemesine basmanız gerekirken, mekanik klavyelerde tuşlara atanmış anahtarlar (switch) sayesinde ilgili tuşu okşamanız dahi işinizi görecektir. Mekanik klavyelerde kendinize en uygun (gürültü, tepkime vb.) anahtarı tespit etmeniz gerekecek ki bunun da yolu klavyeyi ilk elden denemek. Ayrıca esaslı klavyelerde tuş tepkime hızlarını da yazılım aracılığıyla ayarlamak mümkün. Ve birçok alakasız tuşa basılması halinde bile, bilgisayarın basılan tüm tuşları eşzamanlı algılaması anlamına gelen NKRO özelliği de bir artı.

Birçok oyuncu klavyesinde makro seçeneğiniz oluyor. Bununla alakalı olarak atanmış profillerinize sizi anında ulaştıracak profil tuşları önemli. Gene bu anlamda klavyeyle gelen yazılımın kullanışlı olmasına dikkat edin. Ayrıca afili klavyelerde FPS oyuncuları için W, A, S, D tuşlarının parmakları kaydırmaz şekilde tasarlanmasından tutun da Windows tuşunu kilitleme özelliğine kadar birçok faydalı fonksiyon göreceksiniz. Sonra, TKL (10-Keyless) adı verilen, klavyenin en sağındaki sayıların bulunduğu kısmın olmadığı daha ufak klavye seçenekleri de mevcut. Bu sayede hem farenize alan açılacak, hem de fiyatlar daha makul hale gelecek. Son olarak, geceleri tuşları ayırt etme ve estetik beklentilerinize dönük olarak RGB aydınlatmalı klavyeleri de tercih edebilirsiniz. **-İhsan A.**



Corsair K70 RGB Rapidfire

TAVSİYELER

- **Razer BlackWidow Chroma RGB:**
  Amazon fiyatı: 170 Dolar
- **Corsair K70 RGB Rapidfire:**
  Amazon fiyatı: 163 Dolar
- **Qisan Mechanical Keyboard Gaming Keyboard Black Switch 68–Keys Mini Design:**
  Amazon fiyatı: 40 Dolar



Qisan Mechanical Keyboard

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1050 Tİ	FX 6300	MSI H100M PRO-D
620 TL	360 TL	190 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 4GB DDR4 HYPERX FURY	TOSHIBA 500GB DT01A-CA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
160 TL	137 TL	160 TL
TOPLAM: 1.627 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. RX 470'le fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla yakın zaman oyunlarının çoğunu nispeten iyi değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI RX 470	I3 6100	MSI B150M MORTAR ARCTIC
890 TL	420 TL	380 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
230 TL	130 TL	370 TL
TOPLAM: 2.420 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (5000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa bolca RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GIGABYTE GTX 1080 WINDFORCE OC 8GB	I5 6600K	ASUS Z170 PRO GAMING
2700 TL	870 TL	630 TL

RAM	HDD	SSD	GÜÇ K.
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE X2	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SANDISK 240 GB	SEASONIC SEA-M12II-850W BRONZE
450 TL	250 TL	240 TL	510 TL
TOPLAM: 5.650 TL			



"BURASI BENİM BARIM!"

Göz çıkarmadan kaş yapılmaz!

Cowabunga, sevgili okur! Okkalı bir platform oyunu geliştirmede temelleri oturtmaya kaldığımız yerden adım adım devam ediyoruz. Bu ay, Erim karakterimize düşmanlarla daha anlamlı ilişkiler kurabilmesi, yani diğer bir deyişle dayak yediğinde ağzının burnunun kanaması için bir sağlık barı ekleyeceğiz.

Kaykaya binmek için hiçbir zaman kötü bir zaman değildir. Dolayısıyla bunu istediğimiz zaman devreye sokabileceğimiz, doğru anda kullanıldığında daha etkili olacak bir güç olarak kullanmak istiyorum. Bu da ne demek? Kaykayın üzerinde durmak için bir tür özel dereceden tüketmemiz gerekecek demek. Bir tür stamina barı yani.

HER ŞEYİN BAŞI SAĞLIK

İşe Game Maker'a bar eklemeyi öğrenerek başlayacağız. Bunun için **draw_healthbar** fonksiyonunu kullanacağız. Adında "health bar" geçtiğine bakmayın, oyunda kullanabileceğiniz her türlü göstergeyi bu fonksiyonu kullanarak yaratabilirsiniz. Health bar fonksiyonunun tek kriteri, yansıtmak istediğiniz sağlık (veya başka) değerin, *yüzde değerleri* üzerinden ifade ediliyor olması. Yani bununla örneğin sağlığınızın veya stamina'nızın yüzde kaçta olduğunu görebilir, fakat örneğin para veya mermi sayısı gibi değerleri bu barla net bir şekilde ifade edemezsiniz.

Barın çalışma prensiplerini ve görüntüsünü ayarlamak elimizde. İki renk arasında azaldıkça renk değiştirmesini sağlayabiliriz. Default olarak bu, yeşilden kırmızıya doğru azalan bir bar şeklinde sağlanıyor Game Maker'da, ama isterseniz her türlü konfigürasyonu uygulayabilirsiniz. Barı dikey yapabilir veya tamamen kendi yaptığınız görsellerden oluşan ayrı bir bar çalıştırabilirsiniz. Fakat biz şimdilik burada daha basit olanı yapalım ki başka şeylere zamanımız kalsın.

draw_healthbar komutunun doğru syntax'ı şu şekilde:

```
draw_healthbar (x1, y1, x2, y2, amount, backcol, mincol, maxcol, direction, showback, showborder);
```

Burada;
x1, barın sol ucunun ekrandaki x koordinatını,
y1, barın üstünün y ekrandaki koordinatı,
x2, barın sağ ucu,
y2, barın alt ucu,
amount, barın temsil edeceği en üst değer (0 ile 100 arasında)
backcol, barın arkaplan rengi
mincol, barın sıfır değerine geldiğindeki rengi
maxcol, barın dolu (%100) değerindeki rengi
direction, barın nereyi merkez aldığını belirliyor. (0 = sol, 1 = sağ, 2 = üst, 3 = alt)

showback, eğer *true* ise barın arkaplanını çiziyor, *false* ise çizmiyor. Showborder da, *true* olarak ayarlanmışsa barın dış çeperinde 1 piksel genişliğinde bir çeper çiziyor. O halde bir tane sağlık, bir tane de "güç" barı yapalım. Sağlık şimdilik sadece canavarlara değdiğimizde azalsın ve ortalıkta bulabileceğimiz pickup'larla dolsun.

DÜŞÜYORUM, O HALDE BARIM?!

Önceki fonksiyonları yüklediğimiz Erim objemize geri dönelim ve bu arkadaşa bir sağlık barı vermek için ayarlarından, *Create Event*'ine yeni bir aksiyon ekleyelim. "*Score*" sekmesinde bulabileceğiniz "*Set Health*" aksiyonunu seçin. Ayarını 100 yapın. *Relative* seçeneğini işaretlemeyin. OK'e basıp çıkın.

Şimdi yeni bir obje yaratıp, adına da obj_saglik_kontrol koyduk. Buna bir *Draw Event* ekleyip, yine "*Score*" sekmesinden "*Draw Health*" aksiyonunu seçelim. Burada açılacak kutulara istediğiniz değerleri koyabilirsiniz. Ben default ayarlarda bıraktım, yalnızca arkaplan rengini siyah olarak ayarladım.

```
draw_healthbar(100, 100, 500, 200, erim, c_black, c_red, c_green, 0, true, true)
```

Bir deneyin, beğenmezseniz değerleri değiştirerek barı ekranda rahat edeceğiniz yere taşıyın.

Şimdi, düşmanların bu sağlıktan götürmelerini sağlayalım. Erim objesine bir Collision Event ekleyelim ve daha önce yarattığımız barbunya objesini iğrenerek de olsa seçelim. Erim, barbunyaya değerse bir şey olacak yani. Ne olacak? Yine Score'dan Set Health seçip, -5 ve *relative* yapalım, çünkü canımız gidecek, değil mi? Burada dikkat



Kolalı Jelibon değil tabii ki bahsettiğim. Ayıcıklı olan.



Kaykayın üzerinde durmak için bir tür özel dereceden tüketmemiz gerekecek demek. Bir tür stamina barı yani.



ederseniz, Relative seçeneğini işaretlediğimiz zaman, Game Maker'a verdiğimiz değer farklı algılanıyor. "Relative", "göreceli" demek; yani Erim bu barbunyalara çarptığında, canı 100'den doğrudan -5'e geçmek yerine, o anki değerine göre -5 değeri eklenecek demek oluyor.

O MU BANA VURDU, BEN Mİ ONDAN DAYAK YEDİM?

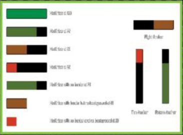
İşin dikkat edilecek bir başka boyutu da, bu can azalması event'ini Barbunya'ya değil, Erim'e atamış olmamız. Bunu aslına bakarsanız öbür türlü de yapabilirdik; Barbunya objesinin aktif olarak oyuncunun canından azaltmasını sağlayacak şekilde programlayabilirdik. İşin burası açıkçası tasarımcı olarak olaylara nasıl bakmayı tercih ettiğinize kalıyor. Ben oyunu ana karakterin ve oyun içinde tanımlanan fizik kanunlarının çevresine inşa etmeyi daha kolay buluyorum, bu yüzden Barbunya Erim'e zarar vermek yerine, Erim Barbunya'dan zarar görüyor olacak.

GERÇEK MEYVE SUYU AROMALI!

Şimdi de aynı şekilde, sağlığı doldurması için, insanoğlunun internetten sonra tartışmasız en iyi icadı ve gıda endüstrisinin ulaşabileceği nihai zirve olan Jelibonu tercih etmem herkesi şok etmez umarım. Jelibon yemek gerçek hayatta bile canımı dolduruyor, o yüzden elbette oyunda da yer vermek zorundayım.

Sayfanın tepesindeki ayıcığa bakın! Presto! Sizce de çok sevimli değil mi? Bunu aynı geçen aylarda öğrendiğimiz gibi bir obje haline getirip, az önce de barbunyada yaptığımız gibi, bu defa canımıza 10 *eklemesini* sağlamak istiyoruz. Artık bunun nasıl yapılacağını kestireceğinizi tahmin ediyorum. Evet, aynı şekilde Erim'in ayarlarından yeni bir Collision Event ekleyecek ve bu defa jelibonumuzu seçip, Set Health aksiyonunda Relative +10 kullanacağız.

Burada sağlık barının değişik durumlarda nasıl görünebileceğinin GM'nin resmi dökümanlarındaki örneğini görüyorsunuz. Bunlar sadece default ayarlarla yapılabilenlere örnek.



Şimdi, son olarak, geçen ay yarattığımız haritamızdaki barbunyalardan tadımız kaçmasın diye, haritaya birkaç tane de jelibon objesi yerleştirelim. Gördüğünüz gibi, barbunyaların aksine bunların herhangi bir hareket veya animasyon özelliği yok - yerçekiminden dahi etkilenmiyor, yerleştirdiğiniz yerde dümdüz duruyorlar. Harika! Oyunumuzu test edelim ve bu objelere çarpmanın sağlığımızı nasıl etkilediğini yine görelim.

Çalışıyor ama gariplikler var, değil mi? Tahmin ederim. Öncelikle, fark edeceğiniz gibi şu anda canımız klasik bir platform oyunundaki gibi gitmiyor. İlk olarak, zarar veren objelere çarptığımızda, sanki lavaya temas etmişiz gibi, yanından çekilene kadar canımız hızla azalıyor. Klasik platform oyunlarındaki gibi geçici olarak "yanıp-sönme moduna" geçip, bir de düşmana çarpınca birkaç adım geriye itiliyor olsak, bu çarpışma olayını çok daha temiz halledebiliriz.

İkinci olarak, ortadaki bariz soru: Evet, canınız "yeterince bittiğinde" olması gereken şey olmuyor, değil mi? Erim hakkın rahmetine kavuşmuyor. Bunu çözmek basit. Bir "Game Over" ekranı eklemeyi veya devam hakları, ölünce checkpoint'e döndürme gibi olayları daha sonra yapabiliriz, ama şimdilik öldüğümüzde bizi bölümün en başına döndürecek bazı ufak değişimler yapmakla yetinelim.

Erim objemizin Step Event'ine tekrar bakalım. Sağlığımızın 0'a düştüğü herhangi bir durumda, anında ölüyor olmak istiyoruz, değil mi? O halde Step bunun için en doğru yer. Buraya daha önce koyduğumuz Step aksiyon kodunun altına, Score sekmesinden bir *TestHealth* aksiyonu ekleyelim.

Değer olarak 1 girdikten sonra, yandaki kutudan "smaller than" seçeneğini seçelim. Böylece sağlık puanımızın 1'den aşağı alacağı herhangi bir tamsayı değerinde (ki, bunların 0 veya aşağısı olacağını görüyorsunuz) hemen geberip gidiyor olabiliriz. Şimdi, daha önce "if" çatallarıyla koda aktardığımız durumları, yerimiz kalmadığından Game Maker'ın görsel arayüz ortamından yapacağız. Burada "Bloklar" devreye giriyor. "Blocks" sekmesinden bir Start ve End block seçin ve TestHealth aksiyonunuzun altına atayın. Bunların arasına yerleştireceğimiz aksiyon veya aksiyonlar, TestHealth için belirttiğimiz koşullar (sağlığın 1'den aşağı düşmesi) gerçekleştiği durumda, GM'nin devreye sokacağı ek durumlar olacak.

Biz bu blokların arasına bir Jump to Start aksiyonu atayalım şimdilik. Bu sayede, canımız bittiğinde Erim'i başlangıç noktasına atacağız.

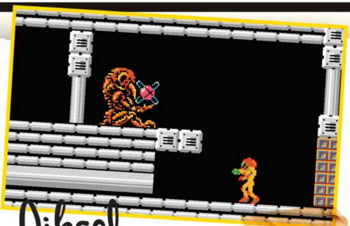
Şimdi, önümüzdeki ay için iki ödev. Birincisi; Erim, barbunyalara çarptığında iki saniyeliğine canı ne olursa olsun gitmesin, sonrasında kaldığı yerden devam etsin. İkincisi; jelibonlara dokunduğumuzda, jelibonlar haritadan yok olsun (bunu geçen ay Barbuyaları sapanla vurup yok etmeyi öğrendiğimizde uyguladığımız yöntemlerle başarabilirsiniz).

Önümüzdeki ay, bir stamina barını eklemiş olarak devam edeceğiz ve bunlarla özel güçleri devreye sokup, kapatmayı göreceğiz. O zamana kadar kodunuzda cesur, bug ayıklamanızda sabırlı olmanız dileğiyle, görüşürüz! **-Erim**

PIXEL

GÜNLÜK // KONSOL // YAZIT





Piksel Günlükleri

Büyük bir "Metroidvania" hayranı olmama rağmen *Metroid* serisinin kendisiyle bayağı bir geç tanıştım. Serinin klasik ilk oyunu da bir süre önce elime geçti, hani şu GBA için de çıkarılan NES klasiklerinden bahsediyorum. Oyunu heyecanla DS'imde oynamaya başladıktan kısa süre sonra da bir şeyi fark ettim: Ben bu oyundan hiç zevk almıyordum.

Sakin olun *Metroid* hayranları, inanın sizden fazla benim garibime gitmişti bu durum. Zira bu oyunu 1986'da oynasam kafayı yerdim herhalde. Fakat bin bir zorlukla topladığım enerji tanklarımın ve roketlerimin her öldüğümde sıfırlanması, en dandirik canavarın bile en az 10 vuruşta ölmesi, öldürdüğüm canavarların içinden can çıkması için dua etmek zorunda kalmam falan yüksek bir zorluktan ziyade sadece can sıkıntısı veriyordu artık bana. *Metroid* zamanı için devrimsel ve ayakta alkışlanası bir oyun olabilir, fakat kimse de kusura bakmasın ki artık yaşlanmış bir oyun bu.

Halbuki üzerinden ne kadar zaman geçerse geçsin oynanış açısından günümüz oyunlarıyla aşık atabilecek tonla örnek var. Gene NES üzerinden yürüyecek olursak *Castlevania*'yı, *Captain Tsubasa*'yı, *Kirby*'i, *Punch-Out*'u ilk günkü zevkiyle oynayabilirsiniz mesela. Hatta daha da geriye gidersek Atari 2600'deki *River Raid*'i bile! Bu oyunların mekanikleri hâlâ modern sayılabilir ve pek çok Android oyunu da şu an bu oyunları taklit eder. Zamansız klasik dediğiniz şey de aslında tam olarak budur.

Tabii bazı oyunların artık eskimiş sayılmasının temel sebeplerinden biri de bizim değişmemiz ve yaş ilerledikçe tahammül sınırımızın gittikçe düşmesi, sabrımızın azalması. Bu sebeple bir zamanlar salyalar akıtarak oynadığımız oyunlara artık sabredemiyoruz. Tıpkı insanın yaşlılığına benzer şekilde hayranlığımız yerini yavaş yavaş saygıya bırakıyor. Sizce de çok ilginç bir benzerlik değil mi bu?

Bu yüzden yeniden yapımları severim (yaptığı işin hakkını verenleri tabii). Eğer beğenmemeye odaklı bir şartlanmanız yoksa artık yaşlanan üstatlara güzel bir makyaj yapar ve görmeyi bilirseniz onu saygın kılan nitelikleri de ortaya çıkartıp oyundan hâlâ zevk almanızı sağlar. Ama en önemlisi de o dönemleri kaçırdıysanız, kaçan ipin ucunu yakalamak için size güzel bir alternatif sunar.

Yoksa yanlış olmasın, sana saygımız sonsuz *Metroid* usta! **-Emre**

KONSOL

LCD EKRANLI TAŞINABİLİR OYUNLAR

Derste gizlice oyun oynayanların dostu

Video oyunlarıyla 3,5-4 yaşlarımdayken tanıştım. Hayatımda oynadığım ilk oyunların ikisi de LCD ekranlı el konsollarıydı. Şu eskiden kol saati pili taktığımız ve oyunları sadece puan yapma amaçlı olan taşınabilirlerden bahsediyorum.

LED ekranlı basit taşınabilir oyunlar 1970'lerden beri var olsa da asıl patlamalarını Gunpei Yokoi'nin Game & Watch tasarımıyla yaptılar. Keza Yokoi metro gibi yerlerde işe giden insanların boş boş hesap makineleriyle oynadığını fark etti ve bunu benzer bir oyun sistemine çevirmeye karar verdi. LED'den daha ucuza mâl olan LCD ekranlı ve taşınabilir Game & Watch'ların başarısının ardından da özellikle 80'lerde piyasa resmen coştu.

Nintendo'nun yanı sıra Tiger Electronics de bu konuda bayağı ünlü oldu. Pek çok ünlü arcade oyununu, animasyonu, TV serisini LCD'lere uyarladı. Taşıma kolaylığı, diğer konsollara oranla fiyat uygunluğu ve sunduğu tadımlık eğlence anlayışıyla hayli popüler olan LCD konsollar kısa sürede her çocuğun elinde görülmeye başlandı. Eminim 90'larda sizin de elinize en azından çakma *Tetris* versiyonu geçmiştir?

Tabii GameBoy'un piyasaya domine etmesiyle beraber LCD konsollara olan ilgi bıçak gibi kesildi. Piyasasının hâkimiyeti tamamen adı sanı duyulmamış firmalara geçince de ele ayağa düştüler. Üzerine cep telefonlarında oyun oynayabilme de eklenince piyasadan tamamen yok oldular. Bir dönemler TV'de reklamları yapılan LCD'ler artık anahtarlık olmaktan öteye gidemiyor. **-Emre**





SON JETON

JAZZ JACKRABBIT 2

» Bugs, Roger, Energizer derken tavşanlar her yerdeydi bir ara. Ne oldu da hükümdarlıklarını kedilere kaptırdılar?

SYF. 116



ORADAYDIM

THE PUNISHER

» Marvel'ın merhamet duygusuyla işi olmayan karakteri Punisher oyun dünyasında da görmezden gelebilen halleriyle tanınmaz.

SYF. 119



MEDYA

DARKWING DUCK

» Ben yolda bırakan buji, ulaşamadığın yerdeki kaşıntı, dişine yapışan ıspanak, çeklerindeki 10 dolar komisyonum!

SYF. 120

PIXEL YAZITLARI



TARİHTEKİ İLK E-SPOR TURNUVASI

Evdeki Kick-Off turnuvaları sayılmaz!

Açık konuşmak gerekirse kendi adıma video oyunlarını hâlâ spor kategorisine koyamıyorum. Fakat şu da bir gerçek ki e-Spor kavramı günümüzde iyice yaygınlaşmış ve artık pek çok oyuncunun hayallerini süsleyen bir alan. Peki, evimizde dostlarla sabahlayarak yaptığımız turnuvalar bir yana, bu etkinliğin kökenleri nereye dayanıyor?

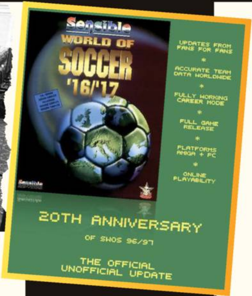
Tam olarak e-Spor sayılmasa da orta çaplı bir video oyunu etkinliğinin ilk örneklerinden biri 1972'de Stanford Üniversitesinde yapılan *Spacewar* turnuvası. Öğrenciler arasında **"Galaksiler Arası Uzay Savaşları Olimpiyatları"** olarak adlandırılan bu etkinliğin mütevazı ödülü ise Rolling Stone dergisine bir yıllık abonelikti. Gelgelelim bu internet kafede tanımadığın insanlarla *Half-Life* oynamak tadında ufak çaplı bir etkinlikti sadece.

E-Spor yolunda büyük adımlardan biri de Sega tarafından atıldı. 1974 yılında Japonya'da Sega'nın düzenlediği turnuvaya ülke çapında 300 civarı oyuncu katıldı ve son 16 bir otelde kozlarını paylaştı. Turnuvanın şampiyonu ise dönemin teknoloji harikası bir *Pong* konsolu ve bir de siyah-beyaz TV kazandı. Bu etkinlik basının ilgisini çekse de Sega'nın asıl amacı video oyunlarını evde de oynama kültürünü yaygınlaştırıp bundan zaman içersinde gelir elde edebilmekti tabii.

1976'ya gelindiğinde Amerika'daki **Jetonlu Eğlence Makineleri Birliği**'nin video oyunlarını da içeren ve olimpiyatlara paralel, ülke çapında bir turnuva hayali vardı. Bunun için gazetelere ve dergilere reklamlar verildi, 4 yıllık bir plan yapıldı ve hatta şampiyona da ödül olarak 135.000 dolar vaat edildi. Fakat ne yazık ki bu hayal ülkedeki tilt üreticilerinin kendi yerel turnuvalarını düzenlemesi sonucu sadece kâğıt üzerinde kaldı.

Fark ettiğiniz üzere o dönemlerde video oyunları jetonla çalışan eğlence makinelerinden farklı görülmüyordu. Bu durum 1979'da düzenlenen **Tilt** Kış Olimpiyatları'nda da değişmedi. Aynı etkinlik kapsamında *Atari Football*, *Double Play*, *Triple Hunt* ve *Space Wars*'u içeren video oyun turnuvaları da yapıldı. Bu yarışmanın finalistleri de *Space Invaders*, *Breakout*, *Sea Wolf*, *Laguna Racer* ve *Destroyer*'ın yanı sıra 5 tane de tilt oyunu içeren bir maratonda kapıştı. Turnuvanın en kalabalık etkinliği 512 katılımcıyla *Atari Football* oyunu olsa da bu hibrit bir etkinlik olduğu için e-Spor kavramına tam olarak dâhil edemiyoruz ne yazık ki.

Nihayetinde video oyunları bağımsızlığını 1980'de ilan etti ve *Space Invaders*'in inanılmaz başarısı sonucu tüm ABD'ye yayılan geniş çaplı bir turnuva düzenlendi. Atari'nin sponsorluğundaki bu turnuvaya 10.000 civarı oyuncu katıldı. Uzun süren elemelerin ardından 5 bölgesel şampiyon için firmanın merkez binasında Atari 2600'ler kuruldu ve kıran kırana geçen puan mücadelesi TV'den yayınlandı. Medyanın yoğun ilgisi, yüksek katılımcı sayısı, bir video oyunun ilk kez bu kadar popüler bir etkinliğe dönüşmesi ve pek çok insanı video oyunlarına özendirmesi gibi sebepler yüzünden bu turnuva tarihteki ile e-Spor turnuvası olarak kabul edilir. E gerisi de malumunuz zaten...
-Emre



HABERLER

- Sony'nin yeni konsolu için fazlasıyla 80'ler bir reklam yayınlandı: **tinyurl.com/ogz-110-pro-80**
- Half-Life'ın çok beğenilmiş yeniden yapımı Black Mesa'da Xen bölümleri yoktu hatırlarsanız. 2017 ortalarında ekleneceklermiş.
- Warcraft 1 ve 2'nin görsel olarak yenilenmiş versiyonlarının gelmeyeceği açıklandı. Sebep: "Artık yeterince eğlenceli değiller".
- Doom'u iki boyutlu aksiyona çeviren mini bir oyun yayınlandı. Ücretsiz tabii, indirip deneyebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-110-2d-doom**
- Genesis ve Mega Drive için yapılan ve enteresan derecede çok ilgi toplayan Tanglewood için bir Kickstarter kampanyası başlatıldı: **tinyurl.com/ogz-110-tanglewood**
- Sensible World of Soccer'ın hem PC hem de Amiga versiyonu 16/17 sezonuna göre güncellendi! İçindeki bütün takımlar ve oyuncular yenilendi yani: **tinyurl.com/ogz-110-sensible**

HAZAL ÇAMUR

JAZZ JACKRABBIT 2



DIŞ KULVARDAN GELEN UZAY TAVŞANLARI!

Sene 1998, Windows 98'lerin ortalığı kasıp kavurduğu o müthiş yıldayız. Adeta Windows'un MS-DOS üzerine inşa edilen bu son sürümünü taçlandırırcasına oyun dünyası *Jazz Jackrabbit 2* ile tanışıyor. Ben de ilk bilgisayarıma kavuşuyorum o sene. Artık komşuda, kuzenlerde bilgisayar için sıra bekleme devri bitti! Kendi odamda bir bilgisayarım var ve yeşil tavşanla kırmızı zır deli kardeşi bilgisayarımdan giriş yapıyor. Sonra bütün hayatım boyunca, en mutsuz anımda bile aklıma geldiğinde gülümsetecek anılar bırakıyor.

Jazz Jackrabbit 2, platform türünün mihenk taşlarından biriydi. Çünkü o çılgındı, deliydi, manyağın ta kendisiydi ve öyle bir hızlı oynanışa sahipti ki oyuncular en az Jazz'in kardeşi Spaz kadar dili dışarıda kalıveriyordu ekran başında.

Düşünsenize, tavşan ile kaplumbağa masalını alıyorsunuz, bu ebedi rekabeti önce uzay operası hâline getiriyor, sonra da tavşanı Rambo kılığına sokuyorsunuz. Ardından bu tavşan sevgilisiyle evlenecekken kaplumbağaya onu kaçırtıyor, böylece saatlerce sürecek bir kovalamacayı ateşliyorsunuz. Biz ona *Jazz Jackrabbit 2* diyoruz.

Jazz'in Rambo benzeri kırmızı saç (kulak?) bandı ve uçuşan yeşil tüylerine kardeşi Spaz'in dili bir karış dışarıda ve kırmızı tüyleri eşlik ediyordu. Seçim her zaman zordu, çünkü her karakterin kendine has özellikleri vardı. Jazz o karizmasının yanı sıra yumruğunu havaya kaldırıp sıçrayarak yukarıda bulunan gizli engelleri kırabiliyordu mesela. Spaz ise "Hiyaaa! Hayt!" bağırışıyla uçan tekme atarak yatay düzlemdeki engelleri parçalıyordu. İkisinin kullandığı silahlar da farklıydı; neyse ki her bölümde değişen mermileri her ikisi de kullanabiliyordu. Ha evet, *Jazz Jackrabbit*'in böyle FPS'msi bir tadı da var.



Uzay operası ile absürt mizahın, Alice Harikalar Diyarında'yla (nargilesinin dumanına maruz kalınca oyuncuya karakterin kontrolünü yitirten lanet tırtıl bölümü!) Mario benzeri zindanların bir karışımı olan sayısız bölümde kan ter içinde koştuk da koştuk. Oyunu defalarca kez bitirdim ve her defasında Spaz'i seçtim (çünkü ben de manyağım!).

Seçim ekranında Jazz ve Spaz arasında gidip gelirken, birinin üzerine geldiğinizde diğerinin omuzlarının düşüp sanki siz gittikten sonra kendini alkole vermiş gibi gözlerinin kanlanması da bir başka harikasıydı. Bununla da bitmiyor. Easy, Medium ve Hard bölümlerinde zorluk seviyelerinde gezerken Easy'de emzikli bebişler, Medium'da o bilindik görüntüleri, Hard'da ise abomination benzeri, resmen Batman'in Bane'inden bozma karakter tasarımlarıyla zorluk seviyesi bizlere "gösteriliyordu".

Bu oyun öyle koştur koştur oynanıyordu ki, sanki bir yarış oyunundaydık. Akıyordu oyun. Yok, uçuyordu bilindiğin! Yön tuşlarında sağa doğru basılı tutup bir de refleksleri iyi ayarlayabilirseniz öyle bir depara kalkıyordu ki (Tavşan dediğin böyle olur! Sana helal olsun!) koltuklardan uçuyorduk.

Oyunda öyle boş beklemek de kolay değildi. Azarı karakterden yiyordunuz. Ya, ne sandınız. Bir süre hiçbir şey yapmadan beklerseniz Jazz önce havuç yiyerek durumu geçiştiriyor. Ama yok, eğer bekleyiş uzarsa ekrana dönüp "Hey! Hey, c'mon what's going on!" diye sitem ediyordu. Spaz mi? Ya o sırada (artık nereden geliyorsa) üstünden geçmekte olan bir UFO'yu vurup düşürüyor ya da bir yerden uçup gelip koluna konan ve güzel güzel öten kuşu ansızın yiyiveriyordu.

Multiplayer de oynadık bu oyunu, hem de 4 kişiye kadar. Yetmedi LAN üzerinden bile oynandı. *Jazz Jackrabbit 2*, pek çoklarının hayatına iki tavşan kardeş ve bir süper kötü kaplumbağa değil, yıllarca unutulmayacak güzel anılar ve bir dolu kahkaha bıraktı.

BU OYUN ÖYLE KOŞTUR KOŞTUR OYNANIYORDU Kİ, SANKİ BİR YARIŞ OYUNUNDAYDIK. AKIYORDU OYUN. YOK, UÇUYORDU BİLDİĞİN!

BİR DE KIZ KARDEŞLERİ VAR!

Lori, Jazz ve Spaz'in sarı tüylü kız kardeşi olarak Jazz Jackrabbit 2 - The Secret Files adlı özel edisyonunda çıktı. 99 yılında Lori bu özel edisyonla oyun dünyasına giriş yaptığında, yalnızca Avrupa'ya bu tanışma hakkı tanınmıştı. Jazz ve Spaz'in yanı sıra, Jazz'in nişanlısı Eva'yı kurtaracağımız operasyonda Lori de seçenekler arasındaydı.

Spaz gibi, onun da özel hareketi yatay düzlemde gerçekleşiyordu. Aynı zamanda Lori'nin geldiği bu oyun The Secret Files adı altında toplanmış ve Jazz Jackrabbit 2'ye ek olarak gelen yeni bölümleri içeriyordu.





NEDEN EFSANE OLDU?

UNREAL ENGINE'E GİDERKEN

Epic Games daha Epic MegaGames iken ve henüz Unreal Engine teknolojisini icat etmemişlerken kendilerini Jazz Jackrabbit 2'yle kanıtlamışlardı. 1. oyunla gelen başarı, 2. oyunla pekişerek çıtayı çok yükseltmelerini sağlamıştı, çok!

ABSÜRT MİZAHIN DİBİ

JJR2 komikti be. Hem de efsaneleşecek kadar komikti. MS-DOS oyunlarından sıyrılıp bambaşka dünyalara adım attığımız o günlerde, mizah da oyunların bir parçası olmaya başlamıştı hani. JJR2'nin absürt mizahı, kendinden sonra gelecek ve şu an efsaneleşmiş pek çok platform oyununa örnek teşkil etti. "Oyunlarda böyle gülünebiliniyormuş da demek" demiştik.

FPS YANI DA VAR

Platform oyunlarında bir şeyleri kırıp dökmek, gizli yerlerden, oradan buradan geçip başka yerlere ulaşmak hep vardı. Peki ya silah kullanmak? Tamam, o aslında third person shooter, ama elinizde silahla, mermi sayınızı gözeterek ve silahı değiştirmeseniz de yığınla mermi çeşidinden çeşit beğenerek ilerliyorduk bu oyunda. Var mıydı böyle platform oyunu?!

SIRA BEKLEME DERDİ BİTTİ

Yaşasın multiplayer! JJR2 sayesinde artık platform oyunlarında da biri ölünce sıra bize gelsin diye beklemeye son vermiştik. Aynı bilgisayarda iki kişi değil, ekranı bölerek tam 4 kişi oynayabiliyorduk. He evet, zor oluyordu, ama oluyordu. Kimi kim kontrol ediyor, neler oluyor, oralar hep karışıktı ama harika bir eğlencesi vardı. Ayrıca, online modu tam 32 kişiye kadar destekliyordu.

İLLE DE PLATFORMLA SINIRLI DEĞİL

Multiplayer moduyla birlikte JJR2 sadece bir platform oyunu olmaktan da çıkıyordu hani. Başka bir forma bürünüyordu. Bu modla birlikte ister hikâyeyi oynuyor, istersek diğer 4 farklı seçenekte yarışıyorduk. Deathmatch yapabiliyor, yarışabiliyor, Treasur Hunt ile 100 elması ilk toplayanı kazanan ilan edebiliyor ve Bayrak Yarışı gerçekleştirebiliyorduk.

KENDİ BÖLÜMÜNÜ TASARLA!

Daha çok strateji oyunlarında aşina olduğumuz bölüm tasarlama aracına JJR2 bir platform oyununda yer vermişti. Jazz Creation Station (JCS) ile birlikte JJR2'nin o uçuk kafasında bölümlerini tasarlamak oyuncunun da elindeydi. Sonra ver elini hayal gücü, ver elini uçuk kaçık fikirler!

SUGAR RUSH ASIL BURADA BAŞLADI

O şekerleme kırmalı oyunlarda değil, Sugar Rush'ın hası asıl burada başladı. İddia ediyorum oyunlardaki Sugar Rush'ın atası bu oyundur. Nasıl mı? Yeterince yiyecek topladığımızda Sugar Rush modu açılıyor ve o gaz müziğiyle birlikte kısa süreliğine durdurulamaz oluyorduk. Oyun da hızlanıyordu, gelen geçeni yıkıp geçme gücümüz de. Çünkü bize çarptıkları anda patlıyorlardı zaten.

EPİK BOSS DÖVÜŞLERİ

Hack 'n Slash türünün bir seveni olarak boss dövüşleri benim için hep özel olmuştur. Şey pardon, "bölüm sonu canavarı" kısımları. O zamanlar adı oydu ne de olsa. JJR2 de Jazz'in nişanlısını kurtarana kadarki yolda sayısız boss sunuyordu bize ve her biriyle de kan ter içinde dövüştürüyordu. Hepsinde farklı bir teknik kullanmak ve her birinin kendine has özelliklerini keşfetmemiz gerekiyordu.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



FIGHTING FANTASY: WARLOCK OF THE FIRETOP MOUNTAIN *[DS]*

Öncelikle şunu bir aradan çıkartalım: Bu oyunla Nurettin'in kısa süre önce incelediği oyunun alakası yok. Evet, aynı kurgunun oyunu ama aynı oyun değil. Zaten incelemeler dağıtılırken ismini listede görünce ben de çok şaşırmıştım.

Fighting Fantasy: Warlock of the Firetop Mountain, ya da gene aşırı uzun olan kısa adıyla *FFWotFM* birinci şahıs kamerasından oynanan bir RYO. Malumunuz benim en sevdiğim oyun türü zaten. Bir maceracı olarak Zagor isimli (ama bu baltasız ve ilah olmayanı) Warlock'un kontrolündeki cüce dağının hazinelerinin peşine düşüyoruz. Konsollarda aynı türdeki *Etrian Odyssey, Wizardry, Orcs & Elves* gibi oyunların aksine oyunda gerçek zamanlı ilerliyor ve savaşıyoruz. Karakterimizi yön tuşlarıyla yönetirken DS'in dokunmatik ekranını da fare gibi etrafa bakmak için kullanıyoruz.

Küçük kasaba hariç oyunun neredeyse tamamı dağda geçse de harita bir hayli geniş. Savaşıyor, büyüler kullanıyor, gizli yollar ve hazineler keşfediyoruz falan, oyun DS için küçük bir Skyrim gibi. Keza bu tarz bir oyunu el konsoluna aktarabilmek bile muazzam bir başarı bence. Ben yıllar önce oynarken hayli keyif almıştım, özellikle de stylus ile sandıkların kilitlerini açmaya çalıştığımız kısımlarda. Açıkçası şimdi düşününce aklıma pek eksisi de gelmiyor. DS'i tek elle tutmanın getirdiği el krampları hariç tabi. Ama öyle epik, hafızalara kazınacak, dört-dörtlük bir oyun da değil. Eğer benim gibi türün hastasıysanız taşınabilir konsollardaki en iyi örneklerinden biri kesinlikle. Bir deneyin derim. **-Emre**

ÇOKTAN SEÇMESİZ OYUN

Fighting Fantasy bir "kendi maceranı seç" kitabı, hani şu kararları sizin verip sonuçlarını okuduğunuz kitaplardan. Ama bu oyunda herhangi bir karar mekanizması olmayınca bu nasıl uyarlama diyor insan.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ *[PS/PC]*

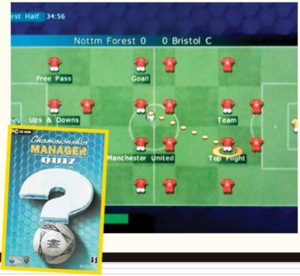
Abim çok ağır derecede bir *Championship Manager* hastası. *Championship Manager Quiz* de böyle bir buhran dönemi sonucu gelmişti evimize. O aralar içtiğimiz kolayı mı çok kaçırdık nedir, oyunun kapağında danalar gibi QUIZ yazmasına rağmen belki menajerlik oyunu çıkar hayaliyle almıştık. Hâlbuki adamlar daha ne kadar net olabilirdi bilmiyorum. Lanet olsundu ki oyun başladıktan 30 saniye sonra mucizelerin sadece Hollywood filmlerinde olduğunu öğrenecektik...

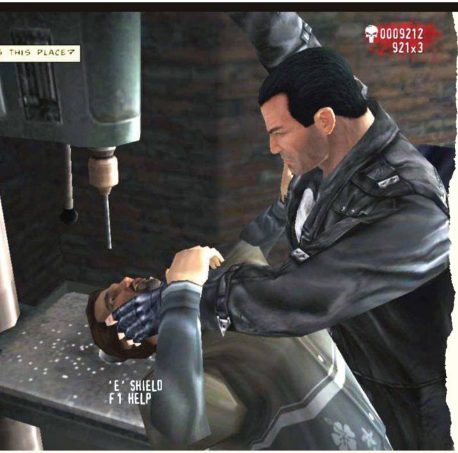
CM Quiz futbol sahasında geçen bir soru-cevap oyunu. Pas atacağınız oyuncuyu seçiyor, o kategoride çıkan soruyu bilirseniz rakip kaleye bir adım daha yaklaşmış oluyorsunuz. Bilemezseniz de top rakibe geçiyor. 3 tane jokeriniz falan da var. Böyle böyle gol atmaya çalışıyorsunuz işte. Harbiden maçların bu şekilde yapıldığını bir düşünsenize ama.

Sorun şu ki oyun genel futbol kültüründen ziyade Britanya futbolu kültürüne odaklanıyor, bölgesel amatör liglere kadar hem de. Birkaç tane milli takım sorusu, birkaç tane de Şampiyonlar Ligi sorusu bilince abimle gaza geldik önce. Fakat ardından "Chelmsford City'nin maskotu hangi hayvandır?" ve "Hangi futbolcu 89-90 sezonlarında Halifax Town'da forma giymiştir?" gibi sorular başlayınca n'oluyor dedik. Keza abartısız en safkan holigan İngiliz futbolseveren bile taşkınlık çıkaracağı sorulardı bunlar.

Gene de onca uğraşın ardından biraz bilgi, biraz şans, biraz da jokerlerin yardımıyla zar zor bir tane maç kazanmayı başardık, Avrupa'daki Türk futbolunu olabilecek en gerçekçi şekilde temsil ediyorduk anlayacağınız. Hatta bildiğimiz sorulardan biri de 2000'de UEFA Kupası'nı kimin kazandığıydı hiç unutmuyorum (yazarın burada göğsü kabarır). Bakalım sırada hangi maç var diye heyecanla beklerken oyunun ana menüye geri dönmesiyle de yok artık dedik. Ben Kuzey İrlanda'nın bölgesel amatör ligindeki bir takımın başkanını bilmişim (rastgele olsa da), oyun beni ana menüye geri yolluyor! E baktık menüde başka oyun modu da yok, kolanın da etkisiyle dalarız biz bu oyuna dedik. İnsan hiç değilse bir kupa modu, soru editörü falan koyar yahu. Java oyunundan beter Playstation oyunu mu olur?

O gün bugündür abim *CM3* oynamaya devam ediyor, serinin diğer çıkan oyunlarına bakma ihtiyacı hissetmedi bile. *Quiz*'den ağzı nasıl yandıysa artık... **-Emre**





“Ne olur beni öldürme, daha yeni evlendim” der gırtlağına pompalı tüfek dayalı uyuşturucu satıcısı;

“O zaman balayı bitti” der Punisher, ve tetiği çeker.

Kafasını yerlere vurduğu yankesici “eve dönmek istiyorum” diye ağlamaya başlar;

“Merak etme döneceksin, ama bir tabutun içinde” der Punisher ve kafatasını parçalar.

“Daha fazla işkence etme, yalvarırım” diye haykırır başka bir tanesi;

“Peki, nasıl istersen” der Punisher ve tereddüt bile etmeden boynunu kırar. Çünkü ona göre suçluları öldürmek, onlara gösterilebilecek en büyük merhamettir.

Böyle böyle arkasında cesetlerden kanlı bir yığın bırakarak deponun en üst katına ulaşır ve deponun sahibi olan The Damage'i bulur. Adamlarının başına ne geldiğini çok iyi bilen ve yarım saattir çığlıklarını dinleyen Damage kaçmaya çalışır fakat başaramaz. Punisher “konuş” der ve onu bir bacağından yakalayıp binanın tepesinden aşağı sarkıtır. Punisher'ın gözlerine bir an için bakması bile bülbül gibi ötmesine yetmiştir. Uyuşturucu trafiği hakkında konuşur, bağlantıları anlatır, kimlerin bu işten milyonlar kazandığını söyler, müşterilerinin isimlerini verir, hatta parayı nasıl akladığını bile açıklar.

İhtiyacı olan bütün bilgiyi alan Punisher ise tereddüt bile etmeden Damage'ı direkt aşağı, yani ölümüne bırakır. Damage çığlıklarla dolu uzun bir düşüşün arından kafa üstü yere çakılır ve feci şekilde can verir. Punisher ise sessizce yukarıdan izlemektedir sadece.

Bir şeyler hissetme konusunda bütün yeteneğini ailesiyle birlikte kaybeden Frank'in aklına kendi sözleri gelir:

“New York'da sakın düşmeyin. Çünkü düşerseniz sizi kimse tutmaz...” **-Emre**

DÜŞÜŞ *[THE PUNISHER]*

“New York hakkında duyduklarınızı unutun, özellikle de “Yeni” New York hakkındakileri. Hell's Kitchen'ın adını değiştirip Clinton Park koydular... Turistlerle doldurdular. Ama bunların hiçbiri gerçek değil. Gerçek New York yüzeyin hemen altında bekliyor. Karanlık çöktüğünde size hiçbir şey yardım edemez. Aslında o kadar açıktasınızdır ki dünya rahatça gırtlağınızı parçalayabilir. Belediye başkanı bu pislikleri Brooklyn ve Bronx'a kovaladı diye burasının değiştiğini düşünmeyin. Özü hiç değişmedi.

New York'ta sakın düşmeyin. Çünkü düşerseniz sizi kimse tutmaz...”

Frank Castle, ya da onu tanıyacak kadar kısa ömrü olanların koyduğu adıyla Punisher, aklında bu düşüncelerle New York'taki sayısız uyuşturucu depolarından birine dalar. O bu işi artık hedef çalışması, ya da mesai olarak görmektedir. Lakabının gerektirdiği şekilde de kimseye acımaz, ailesinin vahşice katlinden sonra vücudunda suçlulara karşı merhametten emare bile kalmamıştır çünkü. Azrail'i kıskandıracak şekilde önüne çıkan bütün suçluları öldürür, ya da önce işkence edip sonra öldürür.

NEW YORK'TA ADIM ATTIĞINIZ YERE DİKKAT EDİN. O ADIM YERE BASMAYABİLİR.



MEDYA

ÇİZGİ FİLM // MÜZİK // ANİME // DİZİ

DARKWING DUCK



"Ben geceleri kanat çırpan terörüm! Ben saçınıza yapışan sakızım! Ben dişlerinizin arasına kaçan frambuaz çekirdeğiyim! BEEEN…DARKW—"
(Tam o sırada bir yerlerden paldır küldür, kafa üstü yuvarlanır).

Batman, Zorro, Shadow ve diğer pelerinli kahramanları tiye almak için yaratılan, başlangıçta sadece ve sadece *DuckTales*'e bir yan seri olarak düşünülen bu kendini beğenmiş ve bir o kadar da sakar ördeğin bu kadar meşhur olabileceğini kim bilebilirdi ki? Ama oldu. Öyle ki aradan geçen onlarca yıla rağmen hem bizim hem de dünyadaki pek çok çizgi film izleyicisinin kalbindedir hâlâ.

Yardımcısı Launchpad ve üvey kızı Gosalyn'le birlikte Gotham City'nin bir parodisi olan St. Canard şehrinde her gece suçla savaşır, manşet olacağım diye kendini birbirinden komik durumlara düşürür, ama bir şekilde işleri hep yoluna koyardı. Bu esnada da bizleri gülmekten krizlere sokardı maskeli kahramanımız. Onlarca gereksiz yeniden yapımın arasında şu ördeğin maceraları da kaldığı yerden devam etse hiç de fena olmazdı sanki, siz ne dersiniz suç savaşçıları? **-M. İhsan**



YARATICI: Dale McRaven **OYUNCULAR:** Bronson Pinchot, Mark Linn–Baker, Melanie Wilson

MUHTEŞEM İKİLİ

80'li yılların sonlarında yayınlanan, dönemin en eğlenceli ve en komik televizyon dizilerinden biriydi Muhteşem İkili (Perfect Strangers). Tam bir modern şehir insanı olan Larry Appleton ile saf bir koyun çobanı olan Balki Bartokomous'un trajikomik maceralarını konu alırdı. Larry kendi düzenini kurmak için ailesinin yanından ayrılıp Chicago'ya taşınır. Ama tam da bu sırada, hiç beklenmedik bir anda Yunanistan'ın hayali bir adası olan Mypos'tan çıkagelir Balki. Kendisinin Larry'nin kuzeni olduğunu iddia eder ve onunla yaşamaya geldiğini söyler. Larry başlangıçta onu evine almayı reddeder, çünkü son derece çıkarcı ve kapitalist biridir; büyük şehirde güçlü olanın hayatta kalacağını, herkesin kendi ayakları üzerinde durmayı öğrenmesi gerektiğini ileri sürer. Balki ise tanıştığı herkese sarılan, dünyayla ilgili bilgileri televizyondan öğrendikleriyle sınırlı, son derece saf bir delikanlıdır.

Kuzen Larry en sonunda ona acır ve Balki'ye büyük şehirde "rehberlik etmeye" karar verir. Ama o kadar böbürlenmesine rağmen Larry de aslında en az Balki kadar, hatta daha bile beceriksizdir. Balki'nin sakarlıkları yüzünden Larry'nin başına gelmeyen kalmaz, ama sonunda onu kurtaran da hep kuzeninin iyi niyeti olur. Aslında şimdi düşündüm de, tam da Süt Kardeşler'deki Kemal Sunal - Şener Şen ilişkisi vardır aralarında. Belki de biraz da bu yüzden çok popüler olmuştu ülkemizde. Hele bir mutluluk dansları vardı ki sormayın gitsin. E o zaman açıp bir izleyelim: ***tinyurl.com/ogz-110-muhtesem-ikili***
-M. İhsan



DR. SLUMP

Eskiden BRT diye bir kanal vardı, ilk kez orada görmüştüm *Dr. Slump* animesini. Çizim tarzı da direkt *Dragon Ball*'u hatırlatmıştı bana. Boşa da hatırlatmamış, çünkü *Dr. Slump* büyük üstat **Akira Toriyama**'nın diğer ünlü serisiymiş.

Anime küçük robot kız **Arale**'yi ele alıyor. Büyük mucit Senbei Norimaki (ya da köydeki lakabıyla Dr. Slump) bir gün robot olması haricinde bir insandan farksız olan Arale'yi icat ediyor ve meraklı küçük bir kız ruhuna sahip olan Arale de keşif duygusuyla ortalığı birbirine katıyor. Zira Arale inanılmayacak kadar saf biri olsa da bir o kadar da ayarsız. Köye saldıran dev canavara "Hadi güreşçilik oynayalım!" diye attığı yumrukla yaratıkcağızı galaksinin diğer ucuna yollayacak kadar hem de!

Özel bir parantezi de animenin geçtiği



Penguen Kasabası'na açmak istiyorum. Çünkü burası dünya üzerindeki en absürd, en saçma, en anlamsız, en mantıksız şeylerin günlük olarak gerçekleştiği bir yer. Her sabah ağaca tırmanmış bir domuz megafonla "Uyanın artık sabah oldu!" diye bağırarak ahaliyi uyandırıyor, kargalar evlerin üzerinden "salak, aptal, beyinsiz" diyerek uçuyor, küçük Frankenstein, Ultraman, Godzilla falan köyün diğer çocuklarıyla falan okula gidiyor, anlatmakla bitmez... Anlayabilmeniz için görmeniz lazım.

Animenin en takdire şayan kısmıysa mizah anlayışı şüphesiz. Çocukken izlerken çok gülerdim, yakın zamanda tekrar izleyince de gözümden gene yaş geldi. Müzmin bekar Senbei'nin sapık icatları, Arale'nin görenleri dehşete düşüren ayarsızlığı, Superman parodisi Suppaman'ın (gücünü ekşi erik turşusundan alıyor) aptallıkları, kendi gezegenlerine dönmeye çalışan uzaylı ikilinin salaklıkları, köydeki hayal gücü sınırlarını çoktan aşmış saçma sapan olaylar falan derken absürt mizahtan hoşlanıyorsanız bayağı bir güleceksiniz.

Şimdi fark ettim de animenin bu kadar komik olmasının sebeplerinden biri de köy ahalisinin komple aptal olması olabilir. Cidden aklı başında tek bir adam yok, aklı başında olup köye gelenler de koşarak kaçıyor zaten. Unutmadan, Son Goku'nun yolunun Penguen Kasabası'na düştüğü ve Arale'yle efsane bir ikili oldukları *Dragon Ball* bölümleri de var bu arada. Kaçırmayın derim. **-Emre S.**



MALICE MIZER

MERVEILLES

Muhtemelen Ömer'in buralarda anmayı pek istemediği bir isim Japon müzisyen **GACKT**. Ben yine de şansımı deneyeyim dedim ve sizi GACKT'ın henüz şu anki mega-star hallerinde olmadığı zamanlara, yeniyetme bir vokalist olarak dâhil olduğu ikinci grubu Malice Mizer'ın efsanevi albümü *Merveilles*'e götüreyim istedim. 1998'de çıkan albüm grubun 17. yy Fransa'sından esinlendiği şatafatlı giysileri ve müzikal elementleriyle popla rock arasında gidip gelen bir havaya sahip. Merveilles kostümünden sahnesine, karmaşık düzenlemelerinden kitapçık tasarımına kadar incelikten ve zarafetten ödün vermeyen Visual Kei tarihinin köşe başı albümlerinden biri. Bu eşsiz kaydın sizi saran ve boş parçasının olmadığı sound'u *Bel Air* ve Le ciel'in melankolik melodilerinden *Brise*'nin karnaval havasına döner ve *Illuminati*'nin kışkırtıcı deliliğiyle karışır, *bois de merveilles* ise sizi hayali bir maskeli baloya götürüp orada bırakarak albümü bitirir. Günümüzden uzak bir zamanın müziğini taşır Merveilles kulaklarımıza; romantizmin, tutkunun ve saf sevginin müziğidir bu. Dinlerken her daim beni bu dünyadan alan yapısı, müzikalitesi ve zamansızlığı ile halen nefis bir tadı olan albümü J-Rock sevin veya sevmeyin bir dinleyin derim. Bittiğinde daha hafiflemiş ve belki de güzelliğin gücüne âşık olmuş hissedeceksiniz. **-Eren E.**



Oyungezer

SAYI: 110- 2016/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Buğra Özkan
Göktuğ Yüksel

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

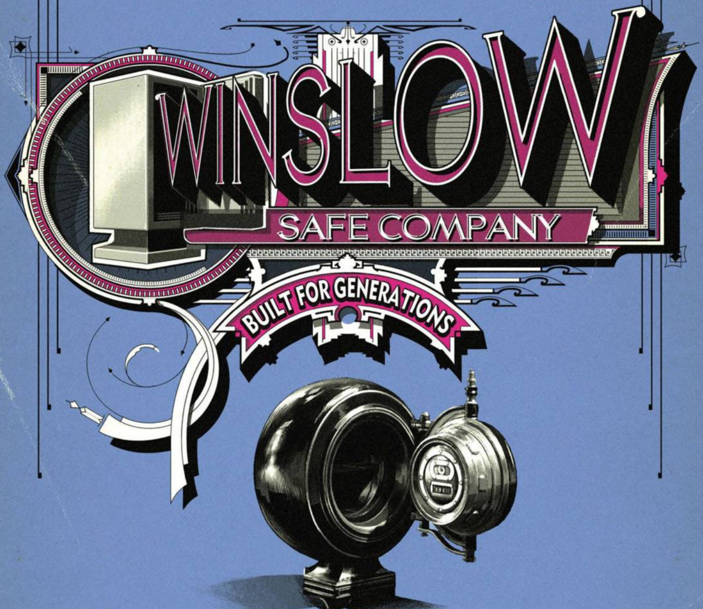
Basıldığı Tarih: 30 Kasım 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





WINSLOW SAFE COMPANY IS KNOWN FOR LASTING QUALITY.WE USE ONLY THE BEST RAW COMPONENTS, ASSEMBLED BY THE MOST SKILLED SAFE-MAKERS IN THE WORLD.



THE METALS WE USE ARE MINED FROM BENEATH SERKONOS BY PROUD WORKERS. OUR UNDISCLOSED PROCESS FOR REMOVING IMPURITIES RESULTS IN THE HARDEST MATERIALS IN THE EMPIRE.